昭和59年5月1日発行　通巻15号
ビデオゲームの最新情報満載/アミューズメントライフは遊びの情報誌
Excitingbook for Game Boys
定価550円 NO.16
AM LIFE
◎特集
'84 NAO EXPO
◎大特集／コミカル&ファニーゲーム
"ビデオゲーム"はゲームの王子様だあ!!

今月の体験ギャル

# MACH3をプレイして

## 負けん気チラリの加茂晴美ちゃん

〔ビクター〕

取材／石崎真人・野坂雅博
撮影／佐島周記
協力／ファンファクトリー
高田馬場&タイトー

**6月21日本格デビューにさきがけて、アニメ番組で主題歌を唄っている晴美ちゃんは大のゲーム好き。 "最近はやってないの" といいつつ熱中してテーブルが動くかと思うほどのパワーを発揮。**

# ゲーム大好き少女はゲームを片っ端からかじったが……

国電、西武線、地下鉄が交叉したターミナル〝高田馬場〟駅から、栄通りをちょぴっと入った右側の〝ファンファクトリー高田馬場〟が本日のフィーバー会場。

ゲーム大好きということなので、好みのゲームを片っ端からプレイしてもらうことにした。

かわゆいキャラクターものにはニコニコだけど、戦闘物ではすぐにアウトになってしまうため、ふくれっ面もたびたび。

まずは手はじめにギャラガ。有線放送が流れ、きれいな明るい雰囲気の店内の奥にあるのを目ざとく見つけ、どっかとイスに腰かけ、ゲームスタート。

ムフ、スポーティなフィーリングの晴美ちゃんの、ミニスカートから出たヒザ小僧がまぶしかったりするのを気にしながら画面に注目。

何回かはやったことがあるというので、デュアルファイターをとったり、女の子としてはなかなかのもの。

それにしても、ワーキャアとけたたましい。店内で注目のマトとなってしまった。

ティンスター、ハイパーオリンピック、フリッパーゲーム、TX－1、ポールポジションII、

## 主題歌だけでなくアニメのドラマの中で声の出演もしちゃうハリキリっ娘。

ゲ　ができると　ので大喜びなんてよ。マネージャ　聞かされて　ので、会あいさつかわ　ゲーム好きなんだって

晴美　大好き！　高一の頃よや　て　です　クマかキャッカ、　クの　んか　パックマンなんか五面まで行くんです…

―と、変則的な初対面ですっか

今　取材　―チノ明るい雰囲気の子か充分

晴美　それからマ　オフィサースやクルマのトライフは好きですよ

く　やる気かめは、なんかね　ろて今一番　て何？

晴美　学校　ことです　そって帰　お友達と寄り道するのか

そ　てケ

晴美　最近はせ　せ　てなんです　たから今日は楽しみ

こ　てわ　た

アニメの主題歌は今度が初めてなの？

晴美　二度目です　ときめきトゥナイト"で歌いました　今度はテレビ東京系で四月十三日、ら毎週金曜日放映　、

ホ　ア　ユ　てオ　グとテ　ングのテーマを歌、ます

そて、主役ではな　け　の出演もするんです

それは楽しみ、ぜひ見なち　ても、かわゆい晴美ちゃんの顔が見れないのは残念ね

と　場所を　ムセタ　と移　のです

加茂晴美　本名　昭和40年　月2日生まれ　18才　明大中野高校夜間部4年在学中のカ　屋　80・58・83で水泳や陸上競技が得意と　うスポ　キャ　アニメ主題歌のほか、　ノオ関西で月曜人曜深夜二時から放送の"夜はまだまだ"にもレギュラー出演中。6月21日デ　ー予定が楽しみだ。

MAPPYと、とにかく何でもかんでもプレイ。

メインのマッハ3では、操縦桿を握りしめ、サイドの発射ボタンを押すアクションは本格的。"おぬし、なかなかやるな！"って外見に似合わず、あっけなくゲームオーバー。何回チャレンジしても、スコアの最下位記録を塗りかえるばかりで、ついにプンプンプリン。負けん気が頭を持ちあげたらしく、チャレンジはなんと十五回。結局、全く無駄な抵抗だったわけだが、その根性は見あげたもの。

この調子なら、デビュー後もダイジョブと見た。

「戦いより、コミカルな感じのゲームがいいわ。

久しぶりにやったら、ゲームが難しくなってるのでおどろいちゃった。でも、これぐらいじゃ、全然疲れないわ」

と、もっとプレイしたそうな晴美ちゃんをアキラメさせ、本日はオールオーバー。

P.S　かわゆいのです。早くテレビなんかに出て来てほしいのです。そしたら独断と偏見で、もいちどこのページで逢っちゃうのです。

ファンファクトリー高田馬場/東京都新宿区高田馬場3-1-4☎03-362-2567

# FUNNY GAME

## ーム(ハイライトシーン)

ミスタードゥズ・ワイルドライド ©UNIVERSAL

ガズラー ©TEHKAN

ティップ・タップ ©SEGA

カメレオン ©JALECO

# COMICAL & F

## コミカル&ファニーゲ…

スイマー ©TEHKAN

ドンキーコング3 ©Nintendo

ホッパーロボ ©SEGA

'84 AOU EXPO
OVERSEAS
ポスター 1枚

去る2月14、15日に開催されたNAO（日本アミューズメントオペレーター協会）主催の'84アミューズメント・エキスポは大盛況。今年は一般にもかなり浸透して、内外のバイヤーの他にも、ちびっこや学生の姿も多く見られた。さて、その数ショット。とにかく、どの顔もニューゲームに見入る表情は年代を超え、おじさんたちにも童心がチラリ。そう、"ゲームって、とてもいいもんですね"と。
（本文18ページに続く）
でっかいゲームランド
'84 NAOエキスポ
M.A.C.H.3
TAITO CORPORATION

ドクター・ミクロ
ミスター・バイキング
©SEGA
パラレルターン ©JALECO
'84 NAO EXPO
1UP HI SCORE
50000
PATTERN 1
CREDIT 0
アイスクリーム・ファクトリー
1UP 19930
CREDIT 00
サイオン
サーカスチャーリー ©Konami

謎は深まるばかりか…

# SCION

フレームにはボーナスキャラクターか…

999への近道はここにある。

出た！ これが巨大ドーム。
シオクリスタルだ!!

勝利の女神はどちらに微笑むか？

アメリカンフットボール
VS 10-YARD FIGHT TM
VS 10ヤードファイト
新登場
©1983 84 IREM
遂に出た2人対戦
つぶすかつぶされるかタックルのレバー合戦だ！
1Pボタン→従来の「10ヤードファイト」が楽しめる。
2Pボタン→2人対戦「VS10ヤードファイト」です。
●ゲームは1P側と2P側の対戦で攻守交替制。
オフェンス ジャンプタックルをかわしながらどう攻撃するか。
ディフェンス 目的は1つ、ファーストダウンを阻止せよ！
それぞれの作戦と操作テクニックで勝利"V"。
また君のファイティングスピリット、熱くなりそうだ！
反射速度は運動神経と集中力で決まるんだ。いつもスピーディーな君もふだんのろまといわれている君もさあLet's try!
PTL SERIES
ハイレコードで記念メダルが出てくるよ
光をおいこせ
SPARK SHOT TM
反射速度測定器
スパーク ショット
新製品
PAT RESERVED
irem アイレム株式会社
本社／大阪府松原市西大塚1丁目3－29号(〒580) ☎0723(32)4754(総務)
販売本部／大阪市北区西天満1丁目7-4協和中之島ビル(〒530) ☎06(312)1300代
東京販売／東京都千代田区猿楽町1丁目5-1豊島屋本店ビル(〒101) ☎03(295)5951代

# 「求めっちんぐ・ザ・アイディア」

## 君もアルファから アイディア デビューしないか!

「チャンピオン・ベースボール」「エキサイティング・サッカー」をつくった
**アルファ電子が、君のアイディアを商品化する。**

そして、ゲームデビューした君の世界は
アッという間に ルンルン気分!
ファンがいっぱい。

君のアイディア!!

応募〆切:昭和59年5月31日消印有効
発　　表:昭和59年7月中旬(本人宛通知)
送 り 先:〒362 埼玉県上尾市愛宕1 16—9
アルファ電子㈱企画室

応募規定:①ゲームの概要をストーリーにまとめること。
(シナリオ形式・絵コンテ風など、形式は自由)
②ゲームのポイントを明確に。
(どの点が一番面白いかを明示すること)
③背景・キャラクター・動きなど、出来る範囲で、くわしく書くこと。(絵はラフな描写でも可)
④操作方法も必要のあるゲームは明記すること。
※テニス・スキーなどテーマのみのアイディアは審査の対象になりません。
但し、オリジナルなアイディアであれば、発想のアウトラインだけでも自由な形式で応募して下さい。
※自作のパソコン・ゲームを応募する方は、内容と、ロード方法を記入して下さい。
※応募作品は一切返却いたしません。
また入賞作品の諸権利は、すべて弊社に帰属します。
なお、応募に関する電話等の問合せには、一切応じられません。

## 賞　金

| | |
|---|---|
| 最優秀賞 | 100万円 |
| 優 秀 賞 | 50万円 |
| 佳 作 賞 | 10万円 |
| 努 力 賞 | 5万円 |

**アルファ電子** 株式会社

本社　〒362 埼玉県上尾市愛宕1 16 9
TEL 0487(75)2 4 1 2(代表)
東京支社　東京都文京区湯島1 2 13
木田ビル5F TEL03-258-3471

AMライフでは、ビデオゲームをより楽しく遊べるものにするため、アーケードゲーム、パソコンのハード及びソフト、ゲーム機など、あらゆる種類のクレームを受付けると共に、それらを読者とメーカー、それにAMライフのスタッフで考え、見つめながら誌上で発表して行きたいと思います。

パソコンのソフト等にしても、ここ1〜2年の間に急速に多種多様のものが発売されるようになり、それらがすべて、良質かつ良心的なものとはいえないのが現状です。にもかかわらず、ほとんどが野ばなしの状態で売られ、ひどいものは使用することすらできないものまであります。価格が高いだけに、こんなものを買わされるほうとしてはたまりません。

ゲームセンターのアーケード・ビデオゲーム等についても、改良点、その他遊ぶ側から希望することなどをどんどんお送りください。

パソコンなどについても、使用説明書等のクレームほか、とにかく何でも受けつけていくつもりです。

――これは、みんなでビデオゲームをより楽しく遊ぶための方法として、AMライフができる1つの役割りだと考えます。

このコーナーへおたよりをくれた方は、今後、AMライフの特別読者モニターとしての会員証を送ります。

◇あて先
㈱アミューズメントライフ情報局係
〒162 東京都新宿区下宮比町15—924

# AM LIFE アミューズメントライフ NO.16 CONTENTS

APRIL 1984

表紙イラスト／藤居正彦

P-30

P-26

P-62

P-37

連載ルポルタージュ 9

レポーター／野中美木子　アシスト／なやまのりえ　写真／本誌

ミキとのりえの全国ゲームランド探訪

# でっかいゲームランド

# '84 NAO エキスポ

# お目あてはNEWゲーム!?

# '84 NAO AMUSEMENT EXPO.

**二月十四、五の両日、東京・新宿副都心の高層ビル街の一角・新宿NSビルで、'84 NAOアミューズメント・エキスポが華々しく開催された。会場には、業者の他に、受験で上京して来た大学受験生や高校生などのゲームファンもワンサ。その目当ては新作のゲーム。どっかとイスにこしかけて熱中プレイをする姿が目立った。また、アーケードゲーム以外では、コナミ工業のMSXパソコン用ソフトやセガ・パソコンのデスク、ユニエンタープライズのMSXパソコン用筐体などのパソコン関係の出展に人気が集まっていた。**

店頭には、チョコレートが山のように積まれ、女の子の熱い視線がちまたをとびかっている〝花のバレンタインデー〟。

チョコをあげる男性のいないのりえちゃんとワタシは、せめて男の人のバチバチ燃えるような視線の中にいようと、やって来ましたのは、超高層ビルが林のように立ち並ぶ新宿副都心。

こうでも思わないと、ねむいねむいおメメがどうにも開かない。なんせ、いつも昼頃起きるミキだもんね。「のりえは違うもんね。早起きだよ」(影の声―学生だから当たり前。どうも、のりえちゃんと組んでから、ひがみっぽくなって困ったものです)

新宿駅西口から、京王プラザに向かってトコトコ歩いて、歩道橋を登ると急に広い道路です。

左の方へ行くと、今、話題のキャノツの大きなテント劇場が見え、通りをはさんで向かい側が、二人のめざすNSビル。名前からして未来的ですね。

ビルに入ってまたまたびっくり。一階ロビー中央に立って、天井を見上げると、ずっとずっと上、30階の上まで見通せるんです。まるで宇宙ステーションにいるみたいです。

しばし二人で仕事も忘れ茫然。いや、こうしてはいられません。目指すイベントホールはどこだ? とさがしても見当たりません。新しいビル、しかも高層ビルで迷うと大変。

「あっ! あった! なんだ、正面を入ってすぐ右の方へ行くんじゃない」

エスカレーターを降りはじめると、見えてきました。ブルーの看板に白い文字で〝'84 NAO・アミューズメント・エキスポ〟。その前が受付です。まだ10時というのに、すごい黒山の人だかり。

# 大人が小人になって ゲームに目を輝かせているのです

まずは、楽しい音楽の聞こえてくる左手のほうへ行ってみましょう。

「わあー、夢の国へ来たみたい」

と、のりえちゃんは大はしゃぎ。大きな犬のぬいぐるみの乗り物が、ノソノソと歩きまわっていたり、馬や船、自動車などの乗り物が、楽しいメロディに合わせて揺れています。

中には、「桃太郎」「カチカチ山」「オサルのカゴヤ」などの変わった乗り物もあり、お母さんと一緒にやって来た三才のちびっこが一人で乗り物に乗ってはしゃいでいます。

のりえちゃんのうらやましそうな顔。本当は乗りたくて仕方ないようすです。実際にレールの上を、人を乗せて走る蒸気機関車〝蒸気シュポシュポ〟を横目に、無理矢理のりえちゃんを引っぱって、人混みの中へ突進。

それにしても、キリンやラクダさんなんて、毛並みも良くて、実にカワユイ。このワタシだって乗りたくなったもんね(あっ、つい本音が……)。

しかし、すごい人混み。まるで日曜日のデパートの中みたいです。それも男性ばかりです。

業者やゲームセンターの経営者、関係者などが、新しいゲーム機や乗り物を熱心に見てまわっています。

新しいゲーム機のところは、さらにものすごい人だかりです。入場料さえ払えば、無料でゲームにチャレ

# '84 NAO AMUSEMENT EXPO

ンジできるのは、なんとも言えない快感。大の大人が、小人のように夢中になってレバーをガチャガチャ動かしています。

おつむのはげたおじさんたちが、わき目もふらず一生懸命。なんかこういうのって、うれしくなっちゃいます。

電子音がワタシ達を呼んでるヨ〜ン。今日は、最新のゲームを、ゲームどわい好き少年より先にプレイできるので鼻高々、胸ドキドキ。「片っ端からやっつけちゃうぞー！」を合言葉に、プレイを開始することにしました。

まずは〃ジャンピング・ジャック〃です。むむ、これはどういうゲームなのだ。いつものように親切に説明してくれる人がいないから、ゲームのプレイ法がわからないのです。そして一回でダメ。

アイスクリームの玉を大きくする〃ピーター・ペッパーズ・アイスクリーム〃。〃ヴァンガードII〃〃ピット&ラン〃と次から次へプレイするけれど、プレイの方法を自分のものにするまでに至らず、のりえちゃんと顔を見合わせ、だんだ〜んとくら〜い気持ちになってきたのレス。

なぜって？　だって、全然ゲームを楽しむというところまで行かないんだもの、もう自己嫌悪でいっぱい。

# '84 NAO AMUSEMENT EXPO.

## サーカスチャーリーは人気もの

別のブースにかなりの人だかりがしています。ここでは〝サーカス・チャーリー〟が人気の的。

順番を待って、のりえちゃんが挑戦。

ライオンに乗ったピエロが火の輪をくぐります。レバーで前進させたり後退させたりし、いいところへ来たらボタンを押してジャンプ！

「ギャー！ 熱いよ！ あっ熱いよお！」

のりえの悲鳴が会場に響きます。燃えさかる火の輪に、ちょっとでも触れると、ピエロもライオンも焼けちゃってアウト。またはじめからやり直し。それにしても、焼かれてしまったときの顔がかわいいんです。

コナミの担当者に、このゲームのコツを聞いたらタイミングにあるとか。ワタシはよほど運動神経が鈍いのでしょうか。

隣のゲームにも、すごく人が並んでいます。

「何かな？」

画面にテレビアニメが映し出されています。なかなか順番がまわってこないので、再びコナミの人に質問です。

「これは、アニメーション映画のようになっていて、一人の青年が親の仇を討とうと一人で旅をし、いろんな悪漢に会うんです。

その敵と皆様が戦ってもらおうというものです。まん中に、大きな黒いボタンがあります。それをたたいて、相手に撃たれない前に撃ち倒すというわけです。

英語の会話、またピストルの音などが入り、現実感がありますよ。これもタイミングが難しく、悪者に変身する前に撃つとダメなんですよね。そういう点では、なかなかおもしろいと思います。まだ試作段階なのですが……」

女性も必死な表情で、黒いボタンをたたいています。まるでモグラたたきみたいです。

〝ドッヂマン〟〝アカズキン〟〝メガゾーン〟などと、たくさんありすぎて、ワタシの頭は混乱気味。

おや、ここの一角は、カラフルでちびっこが遊ぶかわいいゲームがいっぱい。〝メリーゴーラウンド〟〝ダチョウたたき〟〝野球ゲーム〟〝ももたろう〟〝うさぎとカメ〟〝つな引き〟など、音楽も幼い頃を思い出させるようなものばかり。

ワタシが郷愁にひたっている間も、のりえ姫は次から次へとゲームに挑戦し、キャラメルやチョコレートなどを獲得して、興に乗っています。

やはりワタシ達二人には、こういう単純なちびっこ向けのゲームがぴったりみたいです。

## マッハ3は目がまわりそうにすごいのだ

途中ではぐれてしまった若手カメラマンが、ワタシ達を見つけ出してしまいました。また難しいビデオゲームにとりかからせようとしているのです。

おおーっ、今話題の〃マッハ・3〃。ワタシのような、他社の取材陣も、このブースに集まっているみたい。

ともかく勇気をふるってシートにすわり、目の前の操縦桿を握ります。

「わあーん、飛行機の操縦桿なんて握ったことないから、わかんないよー」

と立ちあがろうとすると、若手スタッフ、横目で厳しくにらみ、ウムをいわせません。

仕方なく操縦桿を左へ右へ動かし発射ボタンを、やたらめったら押します。

「ぎゃいーん、ぶつかるよ！」

目の前には、本当の空、雲、そして岩がせまってくるんですもの。

「だあ、だめ！　こわいよォ」

途中から、ほとんど恐怖に変わってきました。

あっけなくゲームオーバーとなってしまったのだけれど、もう目がまわってしまって、本当の飛行機に乗ったあとみたいなんです。

敵を撃ちおとす余裕なんか全くなくて、ただ必死といった感じでした。

終わってからよく見ると、ゲームには『戦闘機ゲーム』と『爆撃機ゲーム』の二つがあって、操縦桿を倒した方向でゲームを選ぶことができたのです。

でも、もう、ハラハラひや汗ダラリのひとときでした。

そこで、タイトーの人に〃マッハ・3〃の特徴を聞いてみます。

「レーザーディスク、つまり実写を使っていることと、こういうタイプでは飛行機物ははじめてで、二つの遊び方が自由に選択できることです。

また、一つの方向に撃つだけでなく、機関銃やミサイルもある。操縦レバーによって、プレイしている本人も、実際に体が下がったり上がったりするような気がする、擬似体験も特徴です」

新しい技術をどんどん取り入れているというタイトー。本当に意欲的で人気の秘密がわかるようです。

# '84 NAO AMUSEMENT EXPO.

## ゲーム少年たちはただ夢中！

午後になってからは、学校の終わった中学生や高校生もやってきて、NEWゲームにとり組んでいます。

友達と対戦中の子に聞いてみましょう。

——新しいゲーム、やってみてどうかな？

「おもしろいよ。でも、なかなかむずかしいね」

——キミはこのショーを、なんで知ったの？

「友達から聞いたんだ。そいつがアミューズメントライフを見て教えてくれた（こういうところでAMライフの読者に会えると、実にうれしい。頭をいい子いい子したくなっちゃうんだよね）」

——たくさんやってみたんだろうけど、どれが一番おもしろかった？

「まだ来たばかりだから、よくわかんないけど、〝ピット&ラン〟はいい点とれたよ」

人の多さばかりでなく、ゲームに燃える熱気で、会場は盛りあがっています。デコボココンビの、のりえとミキは、この熱気でいささかへこたれ気味。

最後に力をふりしぼって、〝のりえ対ミキ〟の対戦コーナーです。

〝VSテニス〟がぴったりというので二人して画面を前にしてすわりました。

今までのテニスゲームと違って、ゲーム面がそれぞれ斜めに立ちあがっていて、姿勢が悪くなることはなさそうです。

このシステムの筐体では、人間対人間でプレイすることができるんですよね。一人でコンピュータ相手のプレイも可能だし、ダブルスもできるし、二人でコンピュータとの対戦も実現できるマルチプルのゲーム機なのです。

これまでのゲームの場合は、ほとんどが最高得点をあげることがゲームのめやすでしたけど、人と人が対戦することができ、コンピュータを間に、人と人がふれあいの場を持てるという、心のあったかくなるゲームです。

# 本誌ブースに読者殺倒

さあ、プレイボール。まずはワタシのサーブ。
「うまく打てないよお――」
フォールト、ダブルフォールト。
次はナイスイン。
それにしても、二人とも少しもラリーができません。
サーブすればミスで相手に得点を許してしまうし、うまく相手コートに入ると、今度はのりえちゃんが打ち返すことができずサービスエースとなってしまいます。とにかく、サーブだけで試合が進み、初めて、なんと初めてのりえ姫に勝ったのです。
「やったね!」

とついロに出してしまいました。
こういうタイプのゲームは、画面は見やすいし、相手といっしょにひとつのゲームをしている感じが、従来の機械相手にないフレッシュさでうれしいですね。
10時から始まった〝NAO・エキスポ〟。夕方の5時前になって、場内には蛍の光のメロディが流れているのに、テーブルにしがみついたまま離れようとしない人たちが目立ちます。みんな動こうともしないのです。
こうして終わった第一日。今までで一番入場者が多かったとか。ゲームの人気の強さが感じられます。

ズメント業界の明日を見た一日でした。ちと疲れたけどね。
あっそうそう、AMライフのブースもちっちゃいながらあったりして、読者の送ってくれたハガキを貼ったり、ゲーム少年のミニコミ誌を展示したりしたのです。
取材のあいまに、ワタシ達二人も手伝っていたんだけど、九州から北海道まで、日本全国からお客さんが来ていて、AMライフをのぞいてくれて、とてもうれしかった。
読者の訪問や激励なんかもひんぱんで、カウンターは大忙し。ありがとう。もっと、こんな機会がいっぱいあるといいね、本当に。

NAOとは

NAOは〝日本アミューズメント・オペレーター協会〟の略称。
「硬貨作動式娯楽機の運営営業に携わる事業者」を主体にした団体のことで、この事業者をオペレーターと呼んでいる。
正会員は399社、準会員23社(59・2・14現在)で、各地域ごとに支部を設け、地域社会に密着した活動を行なっている。
NAOの活動は、過当競争問題、基板・コピー問題、ギャンブルマシン賭博の撲滅、青少年の健全育成問題などに対処し、業界正常化と健全娯楽普及のための諸策を推進している(執行部)。
また、㈳青少年育成国民会議などとの接触により、各地域の行政窓口や教育関係者、PTAなどとも積極的な話し合いの場を持って互いに理解を深め、共に協力して青少年の非行を未然に防止するための対策を、積極的に具体化している。
この他、福祉施設へのビデオゲーム寄贈活動やチャリティイベントを実施したりと、地域社会に密着した活動を通して、アミューズメントレジャーの健全な発展のための環境づくりをすすめている。

■NAO本部事務局
東京都渋谷区渋谷一―八・一
安田生命ビル九階
☎03(407)8711

# NAO EXPOのニューゲームの中から選りすぐりの七本！ 君はどのゲームからチャレンジするかな!?

## ◑ミスター・バイキング（セガ）

### 敵の攻撃をすりぬけて大魔城を破壊セヨ！

**空飛ぶ船からおりたかわいいバイキング。敵の大魔城めざして進め!! おもしろスリルが連続のコミカルアクションゲーム**

●

コインを入れてコミカルな音楽が流れ始めると、小さなバイキングの冒険の始まり始まり～。

空飛ぶバイキング船から降りるとそこは不思議な世界。野菜や果物の形をした家があったり、恐竜などが住んでいる。そして少しずつ前進していくと今度は奇妙な形をした生き物がいろいろ出て来る。その中でもゴリラのような怪物は、列を作ってこちらにやってきた。

とっさに黄色のボタンを押すと、矢が次々と飛んでいって奴らを退治してしまった。しかし怪物達はうじゃうじゃいるので、矢だけでは心細い。

と、バイキング船が戻ってきた。また乗せてくれるのかと思ったら、何か袋のような物を落としていったので、拾ってみると得点が上がった。

袋だけじゃしょうがないなと思っていると、また戻ってきて今度は剣を落としていってくれた。これを拾って赤ボタンで敵目がけて投げるとその直線上にいた怪物達をみんな消してしまった。点もこの方が高いようなので直線上に敵がいる時はこれを使うようにしよう。

武器は剣の他にも爆弾・ミサイルなどがあってランダムに出てくるようだ。もう一つ武器を取る方法としては、果物や野菜の家にタッチすること。同じように出てくるので、全ての家をタッチしていこう。

そして、スコアがある点数になった時に家にタッチすると、中からカブトが現われてバイキングが増える。

またどんどん進んでいくと今度は砦や要塞がある。これらはただ普通に矢で攻撃するのでは歯が立たないので、さっき拾ったミサイルや爆弾で破壊してやろう。戦い疲れてふと画面の上の方を見ると、ピンクの帯が枠一杯になっている。

敵を倒すたびに増えていき一定の場所に来た時にバイキング船がきて乗せてくれる。もうこのままゴールかと思ったら、船着場で降されてしまったのでがっくり。

それにも負けず、また前進していくと、いよいよ敵の大魔城が見えてきた。ここまでくるとさすがに敵の攻撃も激しいのでよけるのに精一杯だが、少しずつ近づいて行く。大魔城を破壊するには、入口が開いた時に爆弾かミサイルを打ち込まなくてはならない。バイキング船がうまくそれらを落としてくれればいいが、他の物だとイライラしてしまうが、冷静になって打ち込むことだ。

こうして、やっとの思いで敵の大魔城を破壊。ホッと一息つくひまもなく、また次のラウンドが始まるのでした（ああしんどい）。

おまけとしては、次のラウンドが始まると、最初のラウンドの時より少し画面が右によっている（これは毎回少しずつ右によっていくので、最終的にはどんなマップが出来るのかが楽しみ）。

©SEGA

## ◑ドクター・ミクロ（ローラートロン）

**四方向レバーでミクロ博士を操作し、ボタンでJUMPや弾を撃ちながら敵を倒せ!!**

●

ドクターミクロをうまくコントロールして途中の敵を倒しながら、悪魔の科学者の所へ向かうというゲーム。

基本的に三画面になっていて、各面ごとにかなり設定が違うので楽しめる。

**第一面モンスター培養実験室**

この面は、画面いっぱいに上ったり降りたりしているリフトがあるので、次々にそれに乗り替えていきながら、右端に光り輝くビクトリーシールドを手に入れるのだ。

リフトを乗り替えるには、常に自分のリフトより下にあるものだけなので注意。下にないのに移動してしまった場合は水にドボン！ となるが、三回までは水面に浮いているブイにはねかえされるので大丈夫。

この面の敵としては、グロー

# ◐サーカスチャーリー（コナミ）

## 次々とおとずれるスリル！がんばれチャーリー!!

**サーカスの人気者ピエロのチャーリーくんに、六種類の演技をうまくこなさせることができるか、それは君のウデしだいだ。**

●

ピエロのチャーリーが、サーカスの六つのだしものをボーナス点の時間内にクリアさせていくというスリルたっぷりのサーカスゲーム。

**火の輪くぐり**

ライオンの背中にまたがって、火の輪をくぐったり、火の壺を跳び越えながらゴールに向かうという設定。初めの方は、ただ火の輪をくぐっているだけでいいけれど、そのうちに火の輪と火の壺が接近して出てくるのでうまくタイミングを測って跳ぶようにすること。

テクニックとしては、後ろにもジャンプできるのでそれで点をかせぐことも可能。また途中にあるボーナス袋を全部取ってクリアすると鳥が金貨を運んできてボーナス点をもらえる。

**綱渡り**

猿にぶつからないようにしながら前にどんどん進んでいこう。

コツとしては、まずピンク色の猿は動きが早いので注意することだ。そして一回のジャンプで二匹の猿を飛び越えると千点もらえるし、クリアー台の下にあるミニボーナス袋に触れると台の上にボーナス袋が出るので、それを取るとボーナスポイントになる。ぜひ取ることだ。

**トランポリン**

トランポリンを飛びながら前進していくだけだが、その途中で火を吹いている男やナイフを投げている男などがいるので、あたらないようにして進もう。

これも一面と同じように全てのボーナス袋を取ると鳥が金貨を運んでくる。

**玉乗り**

次々にボールに飛び移ってゴールを目指すのだ。

©Konami

この面のコツとしては、飛び移った時にボールの中心部に近い方が高得点になるので、うまく狙って飛び移ろう。ボールを一個飛び越えるのも高得点。

**曲乗り**

馬に乗ったチャーリーを、馬の背中からバネに、そしてまた馬の背中に戻るということを繰り返しながら、うまくゴールを目指し進んでいこう。

馬のスピードを調整しながら、バネをうまくつかってクリアすると、一～三万点が一気にかせげるのでチャンスだ。

**空中ブランコ**

ブランコの振りをレバーで調整しながら、ブランコからブランコへ飛び移っていこう。

最初はなかなかタイミングがつかめないがマゴマゴしているとブランコの色が変わってきて、全部が変わるとチャーリーは落ちてしまう。

コツとしては下にあるトランポリンを使うこと。これでブランコを一つ飛び越して次のブランコにつかまることも可能だ。

六種類の演技を全てクリアすると一順目は終了。二順目からはなんと自分の好きなステージをやることができるのだ（但し五回だけ）。

音楽や画面がとても魅力的なので、実際にプレイしてみてほしい。

---

フをつけたモンスターかハンチを飛ばしながら近づいてくるのと、頭上から赤い試験管の液が落ちてくるので、これらをかわしながら、自分の銃でモンスターを倒し、ビクトリーシールドまで進んだところで一面は終わり。

**第二面アメーバー培養実験室**

二面目では、下の二本の管から赤い玉と緑の玉がプクリ、プクリと浮かび上っている。

赤い玉の方は憎らしそうな顔をしているので、緑の方へJUMPして飛び乗るとフワフワと浮かんでいく。と思っていたら赤い玉の攻撃だ。うまくよけようと思っても、横にある扇風機が風を送ってくるので、コントロールがむずかしい。

よけてばかりもいられないので、こちらも攻撃開始。攻撃するたびに自分の乗っている玉が小さくなっていく。五発撃ったら、しぼんでなくなってしまい下に墜落。が落ちたくらいでは死なない（ミクロ博士は強いノダ）。

こうして戦っているうちに一定数の赤玉をやっつけると、今まで換気扇だったところがゴールになる。少しの時間しか開いていないので、その時間内にすばやく入ること。

と、一面、二面は割りと楽にクリアできるはずだ。そしていよいよ！ **第三面ロボット工場**へ突入。

この面は、始まったらすぐに進行方向にレバーを倒さないと、下の地面がベルトコンベアになっているので、どんどん後ろに下がっていってしまう。

そして、そのベルトコンベアの上には部品が乗っているので、JUMPでよけながら上へ昇って行く。三段目に銃が浮かんでいる。それをJUMPして取ると部品を破壊することが出来る。

一番上の段に上ると敵のロボットが待っているのでこれをやっつけるのだ。しかしこのロボットは三発命中させないと破壊できないので手ごわいゾ。

高得点を上げるには急いで面をクリアしてしまうのではなく敵を数多く倒すことだ。しかし上にあるボーナス点が0になったら一人減ってしまう。

©SANRITSU

## ◐パラレルターン（ジャレコ）

### キミは名スキーヤー!?それとも……？

**スキーをやったことのないキミでも回転、滑降、ジャンプなどの競技ができる、おもしろスキーゲーム!!**

●

コインを入れれば、そこは一面の銀世界（といっても画面の中だけだが）。

そして、すぐに競技開始と思いきや、まずリフトに乗ることから始めなければならない、これが意外に大変なのだ。

なぜかというとこの時に少しでも前に進んでおかないと、その時に表示されている順位が、競技を始める時の順位になるからだ。両手でボタンを一生懸命に叩いてタイミングよく飛び乗ろう。

しかしタイムリミットがあるので、時間内に乗らないと失格になって、七十位から始めることになる。

こうして順位が決まると、いよいよ競技が開始される。まず回転競技から始まる。この競技、人や木にぶつからないようにしながら途中にある旗をクリアしていくのだが、片手でボタンを叩きながらもう一方の手でレバーを操作してスキーヤーをコントロールするという作業は、慣れるまでがけっこうむずかしい。

次の競技はジャンプ。この競技はただひたすらボタンを叩いて加速をつけ、ふみきり台の緑の線の所でタイミング良くジャンプすれば、意外に好記録は出やすい。また、その記録が今までの記録の中で、五位以内に入っていれば、表彰式がある。

それが終わると今度はバイアスロン競技だ。この競技はスキーで滑りながら標的を撃つというもので、次から次へと出てくる五つの標的に命中させないと前に進んで行けない。すばやく正確に狙うのがコツだ。

競技は、まだまだ続いて、次は大ゾリのレースだ。この競技は他のと違って、一対一のマッチレース形式なので、相手に勝つには両手で二つのボタンをひたすら叩くことに専念する必要がある。相手に勝つとボーナス点がもらえるのでガンバロウ。

いよいよ最終競技の滑降である。この競技は最初の回転競技と似ているが、旗が無くなっているかわりに傾斜がきついのか、滑るスピードが若干早くなっている。少しずつブレーキをかけながら進まなくてはならない（レバーを手前に引く）。

そしてこれは全ての競技にいえるのだが、時間制限があるので慎重かつ大胆にプレイすることがポイントだ。

あるところまではいくがそれ以上の面には進めないというプレーヤーの場合は、最初にコインを余分に入れておくか、ゲームオーバーになった時点ですぐにコインを入れることだ。その時点から再びゲームが始められるので、どうしても最後の面まで行きたいプレーヤーには都合がいい。

©JALECO

## ◐赤ずきん（シグマ）

### 赤ずきんちゃん気をつけて！

**赤ずきんちゃんを無事におばあさんの家まで送ってあげよう。ほのぼのとしたメルヘンの世界。**

●

プレーヤーのキミは、狩人になって赤ずきんを、狼やハチ、カエル・入喰い魚などから守って、おばあさんの家までたどり着かせてあげるのだ。

コインを入れると、まずタイトル画面からメルヘンの世界に入っていくという感じだ。

赤ずきんは、花をつみながら道を歩いていくが、別れ道などでは、プレーヤーがコントロールする狩人と反対の方向に向かうようになっている。

赤ずきんは、狼につかまると食べられてしまうので、その前に撃ち殺さなければならない。

狼は、岩や木のかげにかくれながら、かなりすばやい動きで赤ずきんに近づいてくるので、先を読んで退治することが必要だ。

その時に、プレーヤーがただめちゃくちゃに撃っていると、赤ずきんに当ってしまうことがあるが、当ると赤ずきんは怒ったように後ろをふりむいて少しのあいだ止まってしまうので注意。

それにゴールに着いた時に、弾の命中率が、ボーナスポイントになるのでムダ撃ちはさけよう。

ボーナスポイントとしては、赤ずきんに大きな花を摘ませることだが、狼を狙いながら赤ずきんを花の方へ誘導するのは割りとむずかしいがチャレンジを。

その他には、狼が丸太を運んで来て道をふさいだりもするが、丸太を撃てば壊すこともできる。

そのまま進んでいくと、川があって橋がわたしてある。

ここには、カエルや入喰い魚が棲んでいるので注意。

そして、赤ずきんをおばあさんの家まで、無事たどりつかせると一面をクリア。

美しい音楽と、メルヘンチックな画面、幼かったころの童話を思い出しながら、プレイ。

©Sigma

## ◐サイオン（シグマ／ニッコウ電子／セイブ電子）

### 驚異の三次元立体映像スペースロマン！

# ◐アイスクリームファクトリー(データイースト)

**オモシロ4アクションで愛すメイク!**

©DECO

**ハンバーガーでおなじみのピーターペッパーおじさんが今度はアイスクリーム作りに大活躍●**

まず基本操作の説明からいくと四方向レバーで上下左右に動くのは前のハンバーガーと同じだが、ボタンは赤と青があってそれぞれ赤の方は、JUMPすることとアイスをけり落とす、青の方はアイスを持ち上げるということができる。

この2つのボタンとレバーを使って敵につかまらないようにしながらアイス玉を全てコーンの上にのせたら、その面をクリアしたことになる。

次にゲームの細かい説明だが、アイス玉をコーンに乗せるためにはアイス玉をころがしてコーンの上まで持っていかなければならない。

これはピーターペッパーをアイス玉にふれさせるとそのまま押していくのである。

そしてその状態の時に前から敵が来たら、敵をつぶして得点することもできる。

他に得点する方法としては、もちろんアイスをコーンに乗せることだが、これも一個だけ乗せるのではなく二個重ねると、得点があがる。

この二個重ねる場合だが、アイスは一つ一つ色がついていて二個重ねた場合には後から乗せた方(つまり上に乗っている方)の色に全体が染まるようになっているのだ。そしてその色によって得点がかなり違うのでそれを考えて乗せること。

こうして上のアイス玉を下に落としているだけでは、下にアイス玉が余ってしまうのでこんな時に青ボタンを使って下のアイス玉を上に持ち上げてからコーンに乗せるようにする。

次にピーターペッパーが一人減ってしまう場合は①敵につかまってしまう②穴に落ちてしまう③煉瓦から落ちるという三つがあるが、一番多いのは①だろう、この対策としてはJUMPして敵を飛び越えてしまう(二つまで飛べる)か、時々上に出るボーナスキャラクターをとって、敵を一定時間動けなくしてアイスでつぶしてしまうなどがある。

②に対してはJUMPで飛び越えるか、アイスが置いてあれば渡れるので大丈夫。

この他の特長としては、画面のはじでJUMPすると一回転して着地するということや、スタート時には、プレーヤーはいつも一定の所からスタートするのではないというような点もある。

さあ、キミもどんどん色とりどりのアイスクリームを完成させてみよう!!

**君は自分の仲間達(新人類マーナ)を救いだし、地球を敵の手からとり戻すことができるか!●**

地球は今、敵の支配者によって支配され、自分達の仲間はシオクリスタル(敵の本拠地)にとらえられてしまっている。

そこでキミの使命は、シオクリスタルを破壊し仲間を救いだすことだ。

しかし、それを狙むために敵は地球のまわりをクリスタルヘブンと呼ばれる三重の枠組みでおおい、敵戦闘機で攻撃してくるのだ。

プレーヤーはまず、クリスタルヘブンを破壊していかないと地表面にはでられない。

自分の戦闘機「ジャタディ」には「サイコレイ」というビーム砲と「クラッシャー」という爆弾の、二つの武器があるが、初めはサイコレイしか撃つことができない。

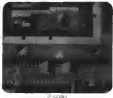
しかし敵のブラックジャタディを撃墜するとパワーユニットが奪えて、クラッシャーを撃つことができる。

そうなって初めて建造物を破壊することができるのである。

そこでクリスタルヘブンを破壊する方法だが、ただ適当に撃っていたのではだめで、クリスタルヘブンの連結部「エネルギーブロック」を何個か破壊しなければならない。

もちろんその間には二十六種類もある敵戦闘が攻撃をしかけてくるので、反撃したりうまくかわしながら進んでいく。

こうして、三つのクリスタルヘブンを破壊すると地表面にでられるが、この時に野球場やその他の地上施設が見えてくるので、そういう所にクラッシャーを撃ってみるのもおもしろい。

そして、いよいよ敵の本拠地に近づいていくと、敵の攻撃も激しくなってきて、下に基地らしきものが見えてきたら、それがシオクリスタル。急いで攻撃しよう。

やっとのことでシオクリスタルを破壊しても、一息ついているひまはない。最後のシオクリスタルにたどりつくまでには、何と三百三十三個もあるのだから大変だ。

しかしワープ走行で、ある面からある面へ一挙に飛ぶこともできるのだ。この方法はプレーヤー自身でさがしだして欲しい。この他にもかくれキャラはわりとある。

このゲームはとにかくグラフィックがすごい。今自分が戦っている面の間から下の面が見えるところや、クリスタルヘブンの壊れる場面は、かなりの見ものである。

さあ、キミも敵の支配から仲間を救うために出動だ!!

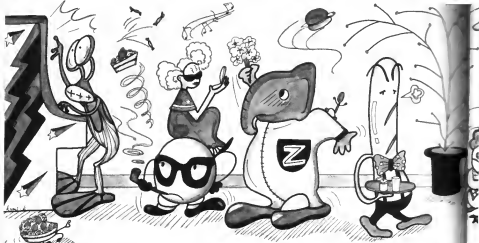
©SEIBU

ッニゲーム

# …ム"はゲームの王子様だあ!

コクピット、戦闘、スポーツと本誌なりにジャンル分けをして特集してきたエキサイティング・ビデオゲームの数々。今月はその最終回としてコミカルなキャラクターやゲーム性の持ち味のあるゲームを集めてみた。現在ゲームセンターに置いてある――という制約を持たせると意外に少なかったりしたのだけれど……

(原　健司)

## ますます面白くなる!? これからのビデオゲーム

EXCITING VIDEO GAME

## エキサイティング ビデオ ゲーム
## どわいとくしゅう・大特集

# ●コミカル&ファ
# 〝ビデオゲー

コミカルゲーム、そしてこれからのビデオゲームはどうなっていくのか、ビデオゲーム・メーカー各社に訊いてみた。

人気キャラクターものや新システムで意欲的な**任天堂**では、

「コミカルなゲームは、我々がゲームセンターの人たちから調べたデータによると、スポーツや宇宙物をおさえてトップの人気を得ています。

しかし、あたりはずれが大きいのも事実です。そこで、キャラクターやしっかりしたサウンドをつけることに力を入れています。

任天堂では、〝ゲームはシミュレーション〟と考えているのです。ビデオゲームだけでなく、盤ゲーム、将棋、碁なども含めてですが……。

また、ゲームの筐体は、今までのように下を向いて、なんとなく暗い感じでプレイしているものをなくし、ゲームセンターそのものを明るいイメージにしていこうとVSシステムを採用しました。これからは、このVSの中でできるコミカルなキャラクターものやスポーツ、戦闘ゲームを作って行きます」

と、新方式を拡大していく構えだ。

数は少ないが話題性の高いゲームを出している**テーカン**、**ユニバーサル**、**ジャレコ**では、

「コミカルゲームはどうしても亜流になりやすいので、今までになかったものを作って行きたい」（テーカン）

「キャラクターを大事にしていく方針です。ユニバーサルとしては、コミカルものが割りと得意なジャンルで、テクニックとタイミングが必要なゲーム・イコール・コミカルではないかと思います。

今後は、思考型のコミカルゲームが増えるのではないでしょうか。ゲームの可能性はまだまだありますよ」（ユニバーサル）

「ゲームの新しい可能性としては筐体自体を変えていくのも一つの方法ではないでしょうか」（ジャレコ）

などと各社各様だ。

このところ、多少低迷気味（というより不気味な沈黙?）の観のする**ナムコ**は、

「キャラクターのつくり方が重要なポイントです。ゲームの中からキャラクター商品が生まれるのではなく、〝ゲームもキャラクター商品の一つだ〟というぐらい強力なキャラクターを生み出して行きたい」

と意欲は充分。

最近はスポーツものを中心にしている**データイースト**は、

「コミカルゲームは発売する時期がかなり影響するし、レーザーディスクは主流にはなりにくいところがあるので、スポーツゲームを中心に作って行きたいですね。

今現在では、まだビデオゲームのほうがパソコンのゲームをひきはなしていると思うので、この状態を維持できればと考えています」

と、路線はスポーツ中心。

ただ今、赤丸急上昇中の**コナ**

今なお読者から攻略法が送られて来たりするミスター・ドゥ（１作目）の人気はかなり根強い。そのキャラクターが、舞台を変えて活躍するＶＳユニコーンにワイルドライド。わが国でも人気は高いが、欧米ではそれ以上。そこで、てってーてきにミスター・ドゥを解説してみたりして。

ミ工業では、

「コミカルゲームは割りと得意なほうで、開発していく上でも、三本中二本ぐらいはコミカルものなのです。しかし、一番開発に時間がかかるので、ゲームを考えてからキャラクターをつくる方が多いようです。

ゲーム全体としては、これからのゲームは、ただ単に何かを撃つとか走りまわるだけではなく、最終的な目標を持ってゲームする。つまりシミュレーション的なものが受けるのではないかと考えられます。

コナミではこの方向でゲームを作っていくつもりです」

★

とにかく、コミカルゲームというものは開発が難しいようだ。

戦闘ゲームなどは、グラフィックは凝るが、ゲーム自体の内容はあまり変化がない。つまり作りやすいということになる。

スポーツにしても、いかにリアルに作るかは問題だが、ルール等は新しく作ったりすることは必要がない。

その点、コミカルものはキャラクターが大切な要素であると共に、意外性のある内容のゲームを作らなくてはならず、開発に時間がかかり過ぎるというのが難点といえよう。

また、プレイヤーの層も幅が広いので、比較的単純にとっつきやすく、しかも奥の深い、相反したものを実現しなくてはならない宿命を背負っている。

しかし、これらの課題があるからこそ、ゲームはさらに面白くなっていくのだ。

# ミスター・ドゥ&ミスター・ドゥVSユニコーン

コピーゲームが全国的に出まわったり、ムシさがしにプレイヤーが熱中したりで話題がいっぱいだった初代ミスター・ドゥ。欧米では神聖な動物ユニコーンをやっつけるとあって、輸出版のネーミングを〝Mr. DO'S CASTLE〟に変えた二代目VSユニコーン。どちらも、キャラのかわゆさとゲーム性の高さに人気が集中したゲームだ。

## ミスター・ドゥ

### 《遊び方&攻略法》

食べたり、投げたり、つぶしたり！

ミスター・ドゥを操作して、通路をつくりながら、チェリーを食べていく。また、パワーボールを投げたり、リンゴを落としたりして、モンスターを退治しちゃうのダ。

ＥＸＴＲＡはパーフェクトに取ろう!!

りんご落としやパワーボールは上手になっても、得点はあまり伸びない。そこでＥＸＴＲＡを取ることにしよう。

センターから出てくるモンスターを、パワーボールで二匹消し、チェリーを食べながらりんご落としの準備だ。

りんごを落として三匹目のモンスターをつぶすと最初のＥ・モンスターが出現するので、パワーボールで消してしまおう。

モンスターを一匹残してケーキを取り、二匹目のＸ・モンスターを消すのだ。

チェリーを食べながらうまく逃げまわり、三匹目のＴ・モンスターを取り、残りのモンスターを消すと一面をクリアする。

続く二面目で残りのＲとＡのモンスターを消してＥＸＴＲＡを完成させ、ミスター・ドゥを

ファンの多さでシリーズとして登場　ユニバーサル

# 楽しいキャラクター"ミスター・ドゥ"

## ピエロが主人公——ミスター・ドゥは三部作

一人増やそう。
こうして、三面ごとにEXTRAを取れば、ミスター・ドゥを六人まで増やすことが可能だ。

## ミスター・ドゥVSユニコーン

### 《遊び方&攻略法》

ブロック落としが基本ワザ。ここでもEXTRAで高得点！

ユニコーンごと、ブロックをたたき落とそう。ブロック上を接近してくるユニコーンを、タイミングよくハンマーでたたくと、ブロックと共に下に落ちるのだ。これは三面まで有効なテクニック。

ブロックの下をチョコマカと歩いてるユニコーンには、上からブロックを落として得点をあげよう。あらかじめブロックを落としておいて、そこにはさまったユニコーンめがけてブロックを落とすのも一法だ。

最後の一匹は、しばらくすると青ユニコーンに分裂変身し、二倍ずつ八匹にまで増え続けるのでご用心。

では、EXTRAの取り方のテクニック編。

キーのブロックを三個落とし、宮殿の屋上に十字の橋が現われたあとがポイントとなる。

橋を早く取るほど、ユニコーンがEXTRAへ変身している時間が長いので有効に使うことだ。

EXTRAの取りはじめは素早く橋を取り、残りの文字を取るときには、ユニコーンを橋の近くに充分ひきつけておいて、目的の文字をすかさずハンマーでつぶしてしまおう。

取りたいEXTRAの文字が出てこない場合、変身中にブロックを落とすごとにEXTRAの文字が、ひとつずつずれて変わっていくので、こいつを利用するのだ。

EXTRAへの攻撃方法には、ブロック落とし、ハンマーつぶし、ミスター・ドゥで上からつぶす——の三つがある。TPOに合わせて攻撃パターンを変えてプレイしよう。

## てってーてきに ミスター・ドゥズ・ワイルドライド

### 遊園地でミスタードゥとおあそびしよう！

### 《遊び方》

プレイヤーは、ミスタードゥをうまく操作して、ジェットコースターや、その他の障害に注意しながら、なるべく速くゴールをめざす。

ミスタードゥは、コースターのレール上にいるので、たえずコースターが、その上を走ってくるわけだ。その時には、その近くにあるハシゴに昇ってコースターをよけないと、はじき飛ばされてやられてしまう。

ハシゴの上にチェリーがあった場合は、得点がもらえて、それと同時にゴールにあるターゲットが、文字や他のキャラクターになったりというように変わる（変わらない場合もたまにある）。

このターゲットは、ゴールに入った時にもらえるが、キャラクターは八種類あってそれぞれ得点が違う。

この中で重要なものは、文字とダイヤモンド。

まず文字の方は、EXTRAの五文字で、ゴールインした時にとったものが画面上部で黄色に光っていき、これを五文字全部集めるとドゥが一人増える。ダイヤモンドの方は、とると再ゲームができる。と、ここまでは今までのドゥシリーズと共通である。

しかし、欲しいものが出た場合でも、次にもう一回ハシゴの上のチェリーをとったりすると変わってしまうので注意。

次にコースターのよけ方。まず自分の今歩いているレール上で一番近いコースターを見て、どのあたりでぶつかるかどうかを考えて、近くのハシゴに上るようにする。と同時に、ハシゴに上った所の上にもう一本レールがある場合（ほとんどそうである）は、頭の方にも気をつけなければならない。つまり二台がほとんど同時に来る場合もあるので、上ってすぐ降りる（またはその逆）ような時もあり、同時に二台または三台のコースターを見ていて、よける必要もある。

コースターをよけた時の点数は、一台が百点、二台が三百点、三台が五百点となっている。

コースターの出てくるパターンとしては、ある程度決ってい

第1面
第2面
第3面
第4面
第5面
第6面

るので、よく見ていればだんだんわかってくるはず。画面上にあるコースターは三台だけで、この三台が通りすぎたあとは少し間隔があく。この間に危ないところは通過してしまおう。

こうしてゴールすると、ゴールターゲットの得点と共に、画面下のボーナス点がもらえる。このボーナス点は、ゲーム中は一定の割合で減っていくので、これがなくなる前にゴールしなくてはならない。

ドゥのコントロールは、スティックは普通どおりだが、他に加速ボタンが付いている。

このボタンを押すとドゥが黄色く光って、動くスピードが早くなり、直線のところではコースターと同じスピードになる（坂道の下りではコースターの方が速い）。

しかし、このボタンを使うと、ボーナス点もすごい速さで減っていくので、あまり多用しないように。

## 《攻略法》

### 第一面

この面は、基本通りに、コースターと鉄球に気をつけて進んでいこう。

全部のチェリーをとるよりも、危ないと思った時だけハシゴに上るようにして、ゴールへ急ごう。また、この面では、加速ボタンは使わない方が高得点がとれるだろう。

そしてゴール近くで安心していると、ゴールのすぐ手前から曲ってくるコースターがあるので充分に注意することだ。

### 第二面

この面のメインは、空中に浮かぶ海賊船である。

ここに来るまでは、一面と同じで比較的容易にこられるはずだ。海賊船のところを通り抜けるには、動きをよくみることだ。船は振り子運動をしているので、向こう側にいく時についていくか、船がこちら側（左上）の方に来た時に駆け抜けるかであるが、この時は加速ボタンを使う。

ここで大事なことは、通り抜けたあとにコースターがこないかどうかも見ておくことだ。これは画面の左上のコースターの位置でタイミングを合わせる。

### 第三面

この面は、エレベーターが三台ある。上に昇っていくのは右側の一台だけである（ここがミソ）。

つまり、二段目にいくにはまず右側のエレベーターに乗らなければならないのだが、エレベーターは割りとゆっくりしているので、だいたい上るとすぐにコースターがくるようになっている。この時エレベーターから降りたらすぐにハシゴに上らないとやられてしまう。

そしてまたすぐに、エレベーターに乗って三段目にいく。そこからは三段目、四段目、五段目まで行ってから一段降りてゴールに向うやり方と、三段目から二段目に降りてそのままレール上を走ってゴールにむかう方法があるが、後者の方が時間は短縮できるだろう。

### 第四面

この面は、ちょっと見たところでは単純そうに見えるが、ポイントが二つある。まず両はしにあるゴンドラのような形をしたエレベーター。これは何とコースターと同じレール上を動くもので、ただ普通に乗っていたのではドゥとコースターが激突してしまうのである。

コツとしては、エレベーターに乗る時に外側のハシに乗るようにする。こうするとコースターとすれ違ってもドゥは大丈夫なのである。がしかし、余りハシに乗っていると振り落とされることもあるので注意が必要。

次は、画面のまん中あたりのレール。ここは急坂が続いていて、コースターのスピードが増して下ってくるので加速ボタンが絶対に必要である。

ゴールから時々コースターが飛び出してくることもあるので、充分注意してゴールに入ろう。

### 第五面

この面は、回転木馬のところが難しくなっている。

木馬の動きは、ただ横に移動しているのではなく、はねながら回転している。しかも二頭が右と左からくるので、うかうかしているとぶつかってやられてしまう。そうかといって木馬の動きをじっと見ているだけでは、通りぬけるタイミングをとるのが難しい。

方法としては、二頭がみえなくなると同時に一気に3本目の柱ぐらいまでいき、前からくる木馬がはねている時に下をくぐりぬけてしまおう。その上の段では、木馬は一頭にしかぶつからないが、コースターが前からやってくるのでハシゴも使わなくてはならない。

ハシゴの上でも、木馬にはぶつかってしまうので注意。

回転木馬をぬけると、あとのレールは一見複雑そうだが、交差している部分は、自分のいるレール上のコースターにだけ注意すればよい。つまり交差している場所の上のレールにいる場合は、下のレールにコースターが通っても大丈夫（逆も同じ）。

コースターが来る時は、比較的連続でやって来るので、それが全部行ってしまって、少し間隔があいた時に進むようにする。

### 第六面

いよいよ最終面。この面は一見しただけではよく分からないと思うが、要するに観覧車を乗り次いでいかないとゴールには行けないのだ。

コツはただ一つ。観覧車に乗るタイミングを計るということだ。これは乗るのが難しいとい

うのではなく、一度観覧車に乗ってしまうとその上では移動することができない（落ちると死んでしまう）ので、乗ってからシマッタと思ってももう遅いのである。

これをさけるには、とにかくコースターが走ってくるタイミングをつかむことだ。コースターは連続して来るので、そのあとの少し間隔があいた時にどんどん乗り次いでしまえば上の四つは簡単にクリアできる時もある（まあ最初は難しいが）。

★

こうして六面まで終わった時に、一回くらいはEXTRAがそろっていてドゥが一人は増えているはずだ。

この後は、最初の面に戻るのだが、鉄球の数が増えたり、レール上をくるくる回りながら動いている鉄球や、上から物が落ちてくる面など、より難しくなっている。

このゲームのまとめとしては、

○ハシゴに乗ったら、あまり長くいないですぐ下りる。

○行けそうだと思っても、ギリギリだったらやめておく。

○後半の難しい面になってきたら進むだけではなく、戻ることも必要。

とにかくどの面でも気をぬくと、やられてしまうので注意。ここまで読んだキミは、もうワイルドライドならまかせておけという気分になったと思う!?

### ミスター・ドゥ ワイルドライドのウラ話

このゲーム、ゴーゴーコースターという名前のゲームが基本になっていた。ゴーゴーコースターというゲームは、複雑なコースターのレール上を、キャラがゴール目指して進むというものだ。

ゴーゴーコースターでは、他に障害物がない代わりに、コースターのスピードがかなり速く、またコースターの数が七台くらいとすごく難かしかったらしい。

そしてこの頃はまだキャラがミスタードゥではなかったが、アメリカで人気のあったキャラクターのミスタードゥを使おうということになって、題名もミスタードゥズ・カーニバルという名前にいったんは決まっていたのだが、その後三たび変って現在のミスタードゥズ・ワイルドライドになった。

ドゥがコースターにはね飛ばされてやられてしまう場面も、コースターにひかれてしまうのでは残酷だし、ただはねられて下に落ちるのだけではおもしろくないというので、今のような形になったという。

# バラエティゆたかにとりそろえたぞい!

## サン電子 カンガルー

### パンチで敵ザルなんかぶっとばせ

お母さんカンガルーになりきって、子カンガルーを救うのだ。武器は強力パンチ。敵ザルをパンチで倒そう。サルに触れたり、リンゴに当たったり、木から落ちるとアウトだ。

移動はピョンピョン歩き。ジャンプでよけたり伏せたりはレバーの上下で、斜めに入れればスーパージャンプで飛び越すこともできるのだ。

ツッパリコングをやっつけろ／　もし負けてしまうと、数秒間パンチが効かなくなるからご用心。

途中のベルを鳴らすとフルーツが復活だ。得点も倍々に増えるから、ぜひチャレンジ。

落ちてくるリンゴはパンチで打とう。

子カンガルーに出会えれば画面クリア。

©1983 SUN Electronics

## 日本物産 ダチョラー

### ダチョウのダチョラー大冒険

©Nichibutsu

ジャングルの動物を相手にダチョラーくんが大さわぎ。

いたずらダチョウがかけまわり、自慢の足でカメをキックしねずみたちをつぶしちゃおう。カメをけとばして、画面の端ではね返らせてつぶす手だってあったりして。

しかし、川にいるカッパにはちょいと弱い。橋を飛び越えてくるので、タイミングをはかって橋を渡ることが必要だ。

すばやいダッシュで駆けまわるのだ。

# コナミ ロックンロープ
## 幸運の鳥ロックをつかまえろ!

©1983 Konami

ロープを渡る興奮とスリルがたまらないおもしろゲーム。
武器はロープガンとフラッシュライト。ロープガンで対岸にロープを打ち、張ったロープを渡っていこう。ロープの張り方によって、何通りものルートができるのでガンバしてみよう。
途中の邪魔者にはフラッシュライトで目くらまし。敵の目にあびせると、岩場上ではしびれさせ、ロープ上では落とすことができる。
岩場の上のパワーエサをつかめばスピードアップ、パワーアップして、敵に体当たりしてやっつけることだって可能のスーパーマンになれる。
途中でロックの羽根をひろうと得点はアップする。
原始人、怪獣をかわしたりやっつけたりして、無事頂上にあがり、幸運の鳥・ロックをつかまえるとパターンをクリアだ。

# データイースト ハンバーガー
## コックさんにバーガーを作らせろ

©DECO

レバー操作でコックさんをコントロール。画面上のパン、ハンバーグ、トマトなどを、下の皿に落として、ハンバーガーを完成させるのだ。
ウインナー、ピクルス、エッグに触れるとアウトだ。
赤ボタンでコショーをふりかけ、敵の動きを止めてすり抜けよう。あまり使うとコショー切れになってしまう。
フライドポテト、ソフトクリーム等を取ると、コショー使用回数が一回増える。
敵がパンなどに乗ったときに落とすと、二段落とすことができ、敵が下にいるときに落とせば敵をつぶせる。
好みのハンバーガーを、いくつまで作れるか、コックさんの大活躍。

# テーカン ガズラー
## 多彩な32パターンに挑もう

©1983 TEHKAN

放水ボタンを使って、四つの火ダネを消すのが、愉快な消防士ガズラーのお仕事だ。
放水して水がなくなったら、水たまりへ急ごう。満タンにすれば放水三回分。ガズラーの水の量で放水路離が違うぞ。三段階の攻撃をよーく覚えておくことだ。
パターンはなんと三十二。コースの種類も豊富だ。各面ごとに作戦をたてて火ダネを消そう。センターフィーチャーを取れば大量ボーナスにつながる。エキストラチャンスで、ガズラーがそろったらおタノシミ……。
キャラクターもコミカルなものがズラリ。
それぞれ違った性格を持つ四種類のフラッシュは、ガズラーの敵。デモンは、ガズラーが水を持たないときに、スピードアップしガズラーを追いかけてくる。しかし、ガズラーがデモンを消すと、タイマーボーナスが増える。
センターフィーチャーは、大きな水たまりを二つとると現われてくるガズラーのエネルギー源。いろんなお酒がでてきて、ガズラーが飲んで赤く変身すると無敵だ。敵はすべてデモンに変身して転倒する。今こそ大量ボーナスのチャンスなのだ。

# テーカン スイマー
## 孤独なスイマーのスリルの大冒険

イザ宝島へ! 上流から浮遊してくる流木や敵をかわしながら、九種類のフルーツを取ってゴールの宝島をめざすのだ。
流木に触れると一巻のおわり。また、デパカメ、ゲリラカニ、巨大カニ、キョンキョンアメンボ、人喰いピラニアの軍団などの強敵がどんどこどんどこ襲来してくる。
スイマーにはモグリ泳法という秘術が唯一の武器。
これじゃあ手も足も出せないので、光るパワーエサを食べてスーパーマンに変身だ。これで敵を撃退するチャンスも生まれるし、得点アップも可能だ。
スイスイッと泳いでも、ゲームオーバーになってしまうことってあるね。そんなとき、ゲームオーバー直前に、ナンバーマノチで潜水のモグリボタンを押して、同じ数字が合えばスイマーがもう一人増えて、ゲーム続行OKとなる。運を天に任せるほかにないね。

©1983 TEHKAN

ドンキーコングシリーズの第三弾。ドンキーコングがハチたちをひき連れて、フラワーガーデンで大あばれ。
勇者スタンリーが愛用のスプ

セガ

# ティップ・タップ

## イタズラゴリラを追うハンターのスリルとユーモアの物語

絶壁をよじのぼり、危険な崖を飛び越え、ハンターはゴリラを追って、ジャングルの奥深くへと進んでいくのだ。

ゴリラの投げるヤシの実や動物たちをかわしながら、ゴリラのシーンにたどり着けばパターンクリア。

ボタンを押してジャンプ。小ザルが抱きついてきたら、ジャンプ二回でふり落とせ。三面目のサイの草原では穴を有効に使おう。穴の中に入ったときには、ボタンを押している間中しゃがんでいることができ、突進してくるサイをかわせるのだ。

川のシーンでは、流木やカバの背をタイミングよく飛びうつって、対岸に渡りつくことにしよう。居眠りしているゴリラにイタズラのお返しをしちゃうのダ。マノチでお尻に火をつけて、ゴリラにおしおきだ。

川や池、崖から落ちないようにガンバ！

セガ

# ホッパー・ロボ

## ピョンピョンピョ〜ン箱から箱へとび移れ

ロボットをコントロールして、鉄骨上の箱を落とすのだ。できれば番号順がグー。ボーナス点が得られるぞ。

ジャンプして敵ロボットを踏みつぶし、箱を落としてぶつけ、シーソーで跳ね飛ばしてやっつけよう。

敵警備ロボットは手ごわい。追いかけて来たら、光線や飛んでくるハンマーに気をつけて、体当たりで応戦だ。

落ちてくるスプリングも、ロボには危険なシロモノ。ホップ、ステップ、ジャンプとリズミカルにジャンプして切り抜ければいい。

八個の箱を全部運び出せたら、ホッパー・ロボ作戦は大成功。

さあいけ、われらがホッパー・ロボ！

©1983 SEGA

セガ

# ペンゴ

## ゆかいなペンゴが大活躍

いたずらスノービーを、アイスブロックで押しつぶせ！　アイスブロックは、一個ずつしか押せないぞ。続いているブロックを押すとブロックを壊すこともできるのだ。

スノービーに追っかけられたら、四方の壁に急ぎ、壁をゆすってスノービーをしびれさせよう。こうすればペンゴのタッチでやっつけることができちゃうぞ。

光るアイスブロックはスノービーの卵。場所を覚えておいて、生まれる前にこわして退治だ。

ダイヤモンド・ブロックをうまく三個並べて揃えればスペシャルボーナスの獲得だ。こいつはパズル感覚で、すばやく揃えよう。

©1982 SEGA

このほかに、ペンゴの得意ワザはいろいろだ。先回わりしてまちぶせつぶし&まとめつぶしは効果的。壁におびきよせて、これまたまとめてしびれつぶしもおもしろい。最後の一匹は、コーナーで待ちぶせしておしまいつぶしでキメるのだ。

氷の迷路でペンゴれよ！

任天堂

# ドンキーコング3

## ニューヒーロー・スタンリーの大活躍！

レーガンを手に迎え撃つのだ。

ドンキーコングを最上段まで追いつめるか、ハチたちを全部退治すると一面クリア。

ハイスコアのポイントとしてはフラワーガーデンの花を守ること。ハチたちは花を奪い取るとパワーアップして猛攻撃をしかけてくるので、のがさずに撃ち落とそう。

ピンチのときは、ドンキーコングがぶら下がっているつるにパワースプレーが取りつけられているから、スプレーを連射してドンキーを押し上げ、パワースプレーを取るのだ。これさえ取れば大逆襲に移れるぞ。おじゃまのクリーピー、兵隊バチ・バズビー、親バチ・ベスピーと敵のキャラもいろいろ。それぞれに攻略のしかたがあるので、そこんとこよろしく。

ドンキーコングの攻撃ってやつが乱暴そのもの。ヤシの実を投げつけながら迫ってくるぞ。ドンキーにフロアを占領されないように、スプレーショットで応戦だ！

任天堂

# ドンキーコング

## コングに連れ去られたレディを救え！

©Nintendo

工事現場を舞台にマリオの活躍が始まった。上下左右に移動して、美しいレディを救いに、工事中のビルを駆けのぼるのだ。コングを上へ上へと追いつめながら場面をクリアしていこう。

ジャンプボタンを使って、コングの投げるタルをジャンプし得点だ。ハンマーを持てば無敵のマリオになれる。気分は壮快、ここで高得点をかせいじゃおう。

レディの落とし物を拾うとボーナス得点も。

任天堂

# ドンキーコングJr.

## パパを救けるのだよ！ジュニア

マリオにつかまってしまったドンキーコングを、救け出そうとするジュニアの涙ぐましいものがたり。

ところはジャングル。ツタにつかまって昇り、フルーツを食べながら移動だ。いじわるヘビが降りて来るのをかわすのが一苦労。ターザンのようにヒョイヒョイと動いて、マリオの持つカギを取って、パパをオリから出してあげよう。

©Nintendo

画面は全部で四つ。どれもジャングルの中。ヘビにかまれたジュニアの泣き顔がかわいらしいのだよ。

新日本企画

# ジョイフルロード

## ゆかいなゆかいなドライブへ！

赤くかわいらしいクルマを走らせて、ゆかいなドライブに出発だ。

橋をわたり、トンネルをくぐり走り抜こう。魚にリンゴ、チェリーなどをキャッチ、途中でゴミを捨てることもわすれずに！

細い道では衝突しないようくれぐれもご用心。ま、コツさえ覚えれば腕をニュッと伸ばして好物はキャッチできるさ。

©1983 SNK

任天堂

# マリオブラザーズ

## 二人で同時にプレイする楽しさ

©1983 Nintendo

マリオ！ルイージ！パイプから飛び出してくるオジャマ虫をひっくり返して蹴り落とせ。敵の下からパンチをくり出して、ダウンしたところを蹴り落とすユニークゲーム。

のんびり屋のカメはパンチ一発でダウンするので、連続キックで高得点。次の面で出てくるサイドステッパー（カニ）は二度パンチしないとダウンしない。化け物ハエ・ファイターフライは着地したところを狙ってパンチだ。この他に登場するのはユニークなキャラばかり。

全員ダウンさせるパワーフロアは三回しか使えない、効果的にたたいてハイスコアを目指すのだ。

一人でプレイするならマリオ。二人で遊ぶならルイージを参加させよう。仲良く協力しあうのもいいし、ライバル意識を燃やして得点競争するのもいい。

エキサイティングに、マリオプロっちゃおう。

ジャレコ

# カメレオン

## タマゴを食べちゃえカメレオン

カメレオンの舌で、タマゴ、ヒヨコ、ニワトリなどをどんどん退治していこう。

ボタンを押せば舌が出て敵をやっつけられるのだ。また、上の木の枝にひっかけて移動も可能というユニークさ。

タマゴをパクパクパクパク、ニワトリなんかやっつけちゃうのだ。

©1983 JALECO

ナムコ

# マッピー

## 正義の味方マッピーくんガンバ！

盗品さがしにニャームコ屋敷に入ったマッピーくん、追いつ追われつのキャットチェイスに巻き込まれてしまったぞ。

上下の階への移動はトランポリンを使うのだ。続けてジャンプすると色が変わって破れてしまうのでご用心。

ボタンを押すとマッピーの向いている一番近いドアが開閉。ニャームコたちが近づいたときに開閉するとしばらく気絶させられる。ニャームコたちとすれちがって逃げよう。

パワードアはピンチのときに使うのだ。衝撃波でやっつけて、ついでに得点アップだ。

ターゲットを一つ取ると、ペアのもう一つが点滅する。これを続けて取ると得点は二倍、三倍……と増やすことができる。

この他、おとし穴や必殺のべ

# ●コミカル&ファニーゲーム

## ナムコ ディグダグ
### パンクさせるより、つぶしちゃおう！

©1982 NAMCO

戦略的穴掘りゲーム。発売されてからずいぶん経つのに、今なお人気は衰えない、愛と正義のヒーロー・ディグダグだ。

上下左右に地中に穴を掘って、モンスターを退治しよう。

確実にやっつけるなら、モリを撃ち込んでポンプでパンクさせるのが一番。しかし、何匹ものプーカァやファイガーに追いかけられたら、必殺岩石落としを使うべし。

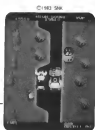
まとめて岩の下に誘い込み、落っことしてつぶしてしまうのだ。こうして大量得点を狙うのがコツ。そのほか、隠されたテクニックを発掘するのも、プレイヤーの楽しみだ。

モンスターは、ピョンピョン飛びはねて追ってくるプーカァと火を吹く怪獣・ファイガー。土の中を自由に移動するため目変化をしてディグダグに接近するので要注意。

岩を二コ落とすと出現するベジタブルターゲットは、ボーナス得点のチャンス。さてさて、必殺ワザを編み出してほしい。

## ナムコ リブル・ラブル
### バシシするユニークゲーム

八方向のツインレバーで、リブルとラブルをコントロールしてバシシ（囲む）するゲーム。

宝箱あり、妖精や魔法使い、悪魔など登場キャラクターはコミカルでかわゆくって、ゲームを盛りあげてくれる。

ま、何でもいいから、右手と左手でリブルとラブルを動かして、とにかくバシシしてしまうのだ。

不思議がいっぱいつまってる宝箱。各シーズンに一つずつ隠されているのをさがすのが楽しみだ。宝箱のそばには悪魔ガーゴルがいるので注意しよう。けどバシシしてしまえば、ちっとも恐くない。

宝箱が出現すると同時に箱の中から妖精トプカプが六人飛び出してくる。全員をバシシするとどでかい奇跡が起こるぞ。

きのこのマシュリンや植物をバシシすると、エネルギーがチャージできる。そしてオーバーチャージすれば無敵のつお～い存在だ。

ばっちしバシシして、シーズンを重ねていこう。

©1983 NAMCO

ルなど高得点を生む設定はいろいろ。

そうそう、マッピーが長い時間モタモタしていると、ニャームコたちのご先祖様が現われ、マッピーはやっつけられてしまったりする。マッピー、ニャームコ、ミューキーズと、かわゆいキャラクターで、女の子たちの人気を独占だ。

©1983 NAMCO

## ナムコ パックマン
### メイズゲームの元祖だからして

©1980 NAMCO

迷路に並んだエサをどんどん食べておくれパックマン。ジャマするモンスターとの、手に汗にぎるチェイスに拍手。

あわてずさわがずに、点滅するパワーエサを食べるとパワーアップ。一気に立場が逆転し、モンスターをやっつけられるのだ。モンスターを連続してかみつくと、得点倍増も可能だ。

もし、モンスターに追いつめられたら、ワープトンネルに逃げ込んで、画面の反対側にワープ脱出ができる。ピンチになったら使おうぜ。

一画面に二回出現するフルーツターゲットを食べるとボーナス得点だ。モンスターの巣の下に現われるのは、サクランボ、イチゴ、オレンジなどで100点から最高5000点までのポイントはミリョク。

パックマンのサウンドに乗ってパクパクパックンしよう。

## ナムコ パック&パル
### ミルがちゃめっけたっぷりに登場

©1983 NAMCO

カードをめくると、部屋のドアが開いてターゲットが点滅。フルーツ（七種）、カギ、スペシャル（五種）ともりだくさんのターゲットを食べれば得点だ。

ミルに横取りされたら、パックマンは追っかけろ！ ミルに取られないで全部食べるとパーフェクトボーナスだ。

スペシャルターゲットを食べて、モンスターを退治しよう。青く変身したらパワーボタンを押して攻撃開始。

一～二ラウンドはギャルボスのトラクタービーム攻撃。四～六はラリーXのスモーク・スクリーン攻撃。八～十でトランペットでサウンド・シャワー攻撃。十二～十四は雪ダルマ、冷凍光線攻撃で水づけ。十六～十八はパックマン本来のパックマン攻撃。ガブリとかじっちゃえ。

モンスターをグルグル回わしたり、泣かせたり、踊り狂わせたりと楽しくってしょーがない。

●オーナーインタビュー●

# 上月景正氏 コナミ工業㈱社長 に聞く

きき手 園部隼人

**急成長企業のナンバーワンとして一躍有名になったビデオゲームメーカー、家庭用ビデオゲームや教育機器などの新分野への進出で注目のベンチャービジネス・コナミ工業／上月社長の登場。**

## MSXパソコンに期待

**園部** MSXに力を入れていらっしゃいますが、日本はともかく、アメリカなどでは普及する可能性は非常に少ないように思うのですが。

**上月** ホームマーケットに、どういう形で入り込めるかということに対しては、早くから関心があったんです。

それで一時NECの6000のソフトを手がけて、こういうマーケットに入ろうかと思ったけど、一社のハード一機種だけではなかなか難しいと結論しました。

日本ではパソコンはコンピュータメーカーが作っていますが、アメリカの場合はアミューズメントに利用するというところから、玩具メーカーが作っているといった具合で、その形態が違っているんです。

しかし、どちらも統一性がない。それぞれのソフトに合わせたソフトとなると、収益はあがらないわけです。現在の日本のソフトハウスはあまり収益をあげていらっしゃらない。

ということで、非常に無駄な時間を過ごしました。じっとながめてましてね。

そこへMSXパソコンがでてきたんです。最初、あまり関心がなかったのですが、ただひとつ、家電メーカーが一斉に参加するということで見守っていました。

なるほど、統一機種を出すといううたい文句で発表されたとおり、ナショナルもソニーも日立も、キヤノンとかも出てくるんですね。

それで、これは間違いない、こういう家電メーカーが一斉に発売するのだから、私は必ずこの機種は伸びると思ったわけです。

現在十万台としても、すぐに五十万、百万になる可能性はあるんだから、と一斉にMSXをスタートしたのです。

これがアメリカではどうか？ ということですが、私は日本の家電メーカーの販売力、ブランド、製造のコストを考えれば、アメリカで普及するのは時間の問題だと思います。

**園部** パソコンの輸出ですね。

**上月** そうです。家電製品としましてね。ですから、私としてはアメリカのメーカーがMSXを作る作らないは問題にはならないと。

**園部** VTRと同じようなケースということで？

**上月** MSXも同じような方式でやると思いますね。

アメリカで、今、アタリといいますけど、何年も前にできたハードで、もうものが違うんです。MSXと比べると、画面を見ただけでも全然レベルが違いますね。

ですからアタリの機種を持っている人でも、次の機種に切り換えていく可能性があるんです。

私は、そういう時期に家電メーカーの安い統一機種というのは、もうすごい武器になるんじゃないかと、そういう気がしますね。

それだけに、一斉に開発にかかったわけです。

**園部** MSXにすべてを賭けると？

**上月** 人は、今出ているMSX一機種だけで議論していますが、それは間違いです。

MSXのシステムは今後、二号機、三号機、四号機とソフトが全部同じでグルードア

# ソフト作り専業が急成長の秘密

…プーたちのがどんどん出て来る。だから家電メーカーが飛びついたということです。五万円前後から十種類、グレードの違いで百万円ぐらいまでのMSXが並んだとしたら、全部ソフトが共通ということになった場合、すごいものになりますよ。

これをただ出す時期を選んでいるだけだと聞いて、とても心強いと思いましたね。

**園部**　我々が見ていますと、ハードそのものに関してはあまり興味がないようですが。

**上月**　ないですね。それは結局、我々はIC半導体を作っている会社ではないということです。

ハードまで作るのは、こういう小さな企業でやる場合、非常にリスクが大きい。今よくても、どこまで競争力があるかを考えれば問題ですし。

特にMSXとなると、家電メーカーが扱っているものを我々がやって勝てるわけがない。私はそう思うんです。

家電メーカーがやらない分野、アーケードゲームで我々の存在価値はありました。だけどMSXのハードは駄目ですね。ソフトはどうかというと、同じ土俵の上じゃないでしょうか、大きいメーカーでも我々でも。

**園部**　ゲームソフトではアミューズメントの業界の方が、はるかにすぐれたものがありますね。

**上月**　そういう意味で、ソフトであれば、勝てるとはいわなくても、我々が生存できるのではないか、と私は思うんです。

**園部**　メーカー志向、ブランド志向の強い日本人相手の場合、ゲームに関してはアミューズメントの方が強いですからね。

このあたり、社長の進まれている道が、これからどう発展していくのかとても興味を持っているのですが。

**上月**　会社の規模も小さいし、アミューズメントを通じて今まで来たとはいえ、実績もあるとはいっても少ないし。

**園部**　小さいけれども、大変利益効率のいい商売をやっていらっしゃいますね。これほどの企業集団というのは他にないのでは？

**上月**　そういう面では、どのソフトメーカーよりも、ソフトという面から考えますと、我々は首位を行っているんじゃないかと思いますよ。ハードは全く別ですが。

**園部**　パソコンのソフトの事業に関して、多少縮小気味の企業の多い時期に、唯一前進している企業ですね。

**上月**　ちょうど、我々は混沌としている中で、ソフト中心で収益をあげているということです。三月六日には、ソフト開発のための研究所が豊中にできました。

今の時期に、ビルを建ててまで、あえてこの事業に力を入れているというのは、模索している会社から見れば奇異に映るでしょうね。

**園部**　しかし、企業として余裕を持ってらっしゃるわけでしょう。あらゆる面での余裕があって、研究開発費として使えるだけの力を蓄えてこられたから、それができるというわけですね。

**上月**　今まで蓄積したものがそういう形であらわすことができたということです。それによって、環境が良くなり働く人も集まってきますしね。

人が見れば、ハードを作っていないので、あまり目立った存在じゃないんだけれど…。

**園部**　でも、我々が見てれば、よくわかりますよ。

**上月**　まあ、動きは小さくても、私は堅実にやることが第一だと思ってます。

確かに、業界の中ではかわった存在ではあります。当社の場合、同業者の中では非常に小さい、人も少ないし歴史も浅いということなんです。

だから特異な生き方をしなければやってはいけない。それには物を作るよりアイディアを考え出して存在して行かざるを得ないという面があるのです。

**園部**　非常に効率のいい方法だと思いますよ。

これからは一般へのアピールというのも必要となってくると思われますが。

**上月**　先日ハイパーオリンピックの大会を東京で開催しました。アメリカでも、西ドイツでもやって、五月二十日に日本で世界チャンピオンを決めることにしています。

その席で、これからの新しい展開を発表しようと考えているんです。

まあ、一つのそういったイベントを通して、コナミのソフトの優秀さをアピールしていこうと…。

今までは、一般にPRする必要はありませんでした。業者に機械を買ってもらうわけで、そういう人たちに見に来ていただいてましたから。

カートリッジを自分で作って売るとなると、一般消費者に見てもらわなくてはならない。今までと少し変わるので若労しています。

**園部**　今の段階で、コナミという名前を、エンドユーザーにとにかく一度でも二度でも目につくようにすることでしょうね。

**上月**　ソフトを作ってもうかるというのはこれから先ですよ。今は投資の時期、どこのメーカーでも採算はとれてませんよ。

**園部**　アーケードとパソコンのゲームはどう位置づけられていくとお考えですか？

**上月**　ある意味で、日本におけるゲームセンターのイメージを、いいものに切り換えていくということでは、パソコンゲームというのは非常にいいきっかけになると思います。

家庭にゲームが浸透していきますし、親もパソコンという名で文句もいいませんしね。

ゲームだけというハードは別ですが、キーがついてて、遊びだけでなく他のこともできる、ソフトも学習ものがでてくるとなれば、見方が違って来ますよ。

ゲームというものに対しての認識に、非常にいいきっかけができたと思いますね。

そして我々は、アーケードのゲームだけに的を絞っていくのでなく、レジャー・遊びという枠の中でとらえていければいいビジネスになるでしょうしね。

# TOY&HOBBY 1

"なんたってゲーム派"のための
## ゲーム専用ビデオゲームマシン、ラインナップ(全11機)

パソコンにROMカートリッジをポンと入れたり、テープをロードしてゲームするのは、何か抵抗があるというゲームファンが意外に多い。きっと、キーボード恐怖症とか拒否症と呼ぶ症候群なのだろう。ま、それだけゲームが好きということにもなるわけだから喜ぶべきかも知れない。また、パソコンはパソコンの本来の機能にのみ使用し、ゲームは専用機で——などとカッコよくキメているユーザーもいるかも知れない。

いずれにしても、すでにプレイをしているならあまり必要とはならないが、どれにしようかと迷っているキミにはピッタリのガイドとなる。あえて比較はしない（というより、価格、機能面で差があるため、比較すべきでないと判断）ので、そこんとこよろしくっ。

渡来一雄

セガ

# SG-1000

## ゲームセンターでおなじみ、セガのゲーム

ジョイスティック一本付きの本体をTVに接続、ゲームカートリッジポンでゲームランドが目の前に拡がってくる。

チャンピオンテニス

チャンピオンベースボール

本体右側の赤ボタンはホールド用。ゲームの一時停止や再開が思いのままにできる便利な機能だ。

ジョイスティックは細型で、手にしっくりとなじみ、操作性もいい。別売りのジョイスティックを右側の端子につなげば、二人でゲームが楽しめる。

ゲームカートリッジは、兄貴格のパソコン、SC-3000、SC-3000Hと共通。また、ツクダオリジナルのオセロマルチビジョンとのコンパチも実現し、ゲームソフトの数はグンと増えている。

**モナコグランプリ**／カーレースの面白さが満足できる。ジャンプ走行も可能で、トンネルやスリップゾーンでの走りは思わず緊張させられる。**チャンピオンベースボール**／コンピュータチームとの熱戦。盗塁、ケン制球ありで迫力は家庭用ゲームではNo.1。**チャンピオンテニス**／3D画面でコンピュータプレイヤーの動きをまどわそう。ロブありスマッシュあり、ネットプレイありのリアルゲーム。他にNサブ、パチンコ、フリッパー、スタージャッカーなど興奮もののゲームが揃っている。

また、別売りの**キーボード**（SK-1100・¥15、000）を、フロントの端子へ接続すればSCシリーズに劣らないパソコンとして機能する。

本体一五、〇〇〇円
ゲームカートリッジ三、八〇〇～四、八〇〇円

タカラ

# ゲームパソコンM-5

## カートリッジ、テープでゲーム。BASICもものにできる

手軽なノートサイズ、八百グラム。なのにビデオゲーム、グラフィック、BASIC、FALCなどの使用が可能なすぐれもの。

キーボードはコンパクトにまとめられているし、主要なコマンドはファンクションキーとの二キーで書き込める便利さ。FALC言語を使えば、わずか十の命令を覚えるだけでいろんなデータが簡単に作れる。

TVへの接続はRF端子の他、ビデオ端子も設定されていて本格的。

ジョイコントローラを接続してゲームをするには、ゲームカートリッジをポンと入れるのはもちろん、プログラムテープをデータレコーダからロードする方法でもプレイができる（ムーンパトロールなどのソフトテープも発売中）。

ファニーマウス

マッピー

**マッピー**／フレッシュポリス・マッピーの大活躍。ニャームコたちが持って行った盗品を取り返すために、ニャームコ屋敷へ潜入だ。トランポリンとパワードアを効果的に使ってハイスコアを目指そう。**エスキモン**／氷にとざされた国クーランドでの壮絶な戦い。仲間に裏切られ一人残されたエスキモンになりきってモンスターをやっつけよう。エアーモリとワープだけが武器とはちょっと心細いけど。

他にファニーマウス、ディグダグ、ワープ&ワープ、ボスコニアンなどゲームセンターで人気を博したゲームがラインナップ。ただのゲームマシンではないところがニクイ。

本体四九、八〇〇円 ゲームテープ一、八〇〇円
ROMカートリッジ二、八〇〇～四、八〇〇円

アタリ

# アタリ2800

## ブラックを基調としたシンプルボディ

ポールポジション

コンソールユニットは黒くてシンプルなスタイリング。ジョイスティックは二本付いていて、専用ポート（フロントに四つ並んでいる）につなげば二人でプレイができる。

中央部には、上級、初級切り替えのスキルスイッチ、コントロールスイッチ、ゲーム選択スイッチ、スタートスイッチの四つがコンパクトに収められている。

コントローラーは、ジョイスティックとパドル兼用で、アメリカらしい合理的な形をし堅牢そのものだ。

ゲームとしては、スペースもの、スキル（技能）、スポーツ、アドベンチャー、児童、バラエティに分けられ全三十一種。まさにアメリカンタイプの大ざっぱなキャラクターだが、プレイのハードさはかなりのすごさ。また、スペース・インベーダーはゲームパターンがなんと百十二、こいつはハンパじゃない。

**ポールポジション**／予選ラップ、グランプリを勝ち抜くなどはゲームセンターのポールポジションと同じ。ローとハイのギヤを使いまず予選を七十三秒以内で走れば、グランプリ出場権が得られ、四ラップのグランプリがスタートする。コースのとり方、先行車の追い抜きなどの迫力は満点。時速二百キロでぶっとばそう。**バンガード**／宇宙ヘリコプターをコントロールして、ミステリー都市に通じるトンネル内の七つのゾーンを突破するのだ。武器は前後左右のレーザー銃。先導部隊を指揮しよう。**リアル・スポーツ・サッカー**／三人の選手を味方にし、コンピュータチーム相手にまた二人でプレイ。ドリブルしたりパスをしながらシュート！

本体一五、〇〇〇円  
ゲームカートリッジ四、二〇〇〜六、八〇〇円

ハンダイ

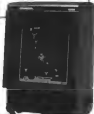
# コンピュータービジョン光速船

## テレビのいらない興奮マシン

モニター画面内蔵のため、家庭のテレビに接続する必要がなく、コントロールボックスもビルトインするので、持ち運びにも便利だ。

価格的にはちょっと高いが、ゲーム専用にテレビをもう一台買うことを考えれば、さほどのことはないだろう。

ふつうのコンピュータ映像とは違った、直線で構成されているベクトルスキャン方式の画像は、光速船の名のとおり、ずば抜けたスピードのゲームを楽しませてくれる。

パーソナル・プレイ・マシン光速船には、機雷掃討作戦〝マインストーム〟が実装されている。こいつはうれしい。

画面はタテ長、パワフルなサウンドと共に、ゲームセンター以上の興奮が味わえる。

ゲームカートリッジは右横のスロットに差し込み、それぞれのゲーム用スクリーンを画面の前にセットし、パワーオンすればOK。

コントロールボックスの左にスティック。左に各種の働きに対応できるボタンが四つ、スクリーン下に表示された機能を発揮する。映像の速さについて行けるように、スティックは短くアクションがスムーズに行なえる。

アーマーアタック

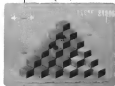
**マインストーム**／本体実装のゲーム。カートリッジを誓装せずにパワーオンすると起動。銀河輸送航路にエイリアンがバラまいた機雷を掃討するのだ。機雷の爆発など、ベクトルスキャンならではのシーンがいい。**アーマーアタック**／爆撃で廃墟と化した街を舞台に、ジープ対敵

マインストーム

ツクダオリジナル

# オセロマルチビジョン

## 世界最強のオセロゲーム内蔵

Qバート

本格的キーボードタイプに、ジョイスティックを組み込んだ強いオセロの使い手。

白いボディにまっ赤なキーと黒いスティックのコントラストがなかなかいい。キーはオセロ用、別売りゲームは固定ジョイスティックでというわけ。

オセロは、オートとマニュアルの切替えに、8段階の強さ、HINT機能、レベル1～3までで使える一手戻し機能、レベル1～7のプレイバック機能を搭載し、棋力をアップするにはピッタリ。

対コンピュータ、二人用のどちらかを選び、レベル、先手後手を決めればプレイ開始。打ちたい位置をA～H、1～8のキーを使って指定し打石をすれば、自動的にコンピュータが打ちかえしゲームは進行していく。打てない位置を指定し打石しようとしても入力はできない。

レベル8で38石以上人間が勝つとシークレット・コードが表示される。ゲームカートリッジは、セガのSC3000、SG-1000と、パイオニアゲームパソクにも使用可能。ということは、その逆もOKで、ゲームの数はぐーんと増えることになる。

**ガズラー**／迷路の中の火ダネから出て来る火の子を、放水して消すのだ。3つの火ダネを消すと一面クリア。放水用の水がなくなったら、水たまりに移動して水を補給することを忘れずに。放水のタイミングが勝負のカギだ。**Qバート**／キューブの階段にぴょんぴょん飛び乗って、邪魔をする赤い玉やヘビをよけながら階段の色を全部変えると一面クリア。味方と敵を間違えずにドコドコと色を変えていこう。他にスペースマウンテン、

岡本綾子のゴルフなどエキサイティングなゲームが続々発売。

本体一九、八〇〇円
ゲームカートリッジ三、八〇〇～四、三〇〇円

戦車とヘリコプターの市街戦。ヘリコプターのローターがリアルでカイカンもの。

本体五四、八〇〇円
ゲームカートリッジ四、八〇〇～五、八〇〇円

カシオ

# コンピュータゲーム PV-1000

## 未来感覚のスタイルに興奮

ディグダグ

PV-1000はゲーム専用マシン。ダークブルーのざん新なスタイルは興奮度一番。付属のジョイスティックも握りやすく、安定もいい。

1ドット単位に色付けされた224×192ドットの画面は鮮明で、八色カラーがさえる。サウンドも明瞭でゲームの臨場感が盛りあがる。

ゲームソフトはゲームセンターで人気のものばかり（PV2000用のカートリッジは使用不可）で、リアルなゲームが再現できる。

**プーヤン**／ブタと狼軍団の肉弾戦。スティックで親ブタを上下に動かし、アタックキーで矢を射て狼の風船を割ってしまおう。肉でまとめてやっつけるのが効果的。とにかくかわゆくゲームができるのがいい。**スペースパニック**／モンスターの攻撃をかわし、アタックキーで穴を掘りモンスターを落としたら穴を埋めてしまうのだ。酸素がなくなるまえにモンスターを全部やっつけなければオダブツだ。**ディグダグ**／戦略的穴掘りゲーム。必殺岩石落としが使えればキミの腕はかなりのもの。まずはポンプで空気を送り込んでプーカァをパンクさせることから始めてみようぜ。

他のゲームはパチンコUFO、スーパーコブラ、アミダー、ワープ&ワープなど。

本体一四、八〇〇円
ゲームカートリッジ三、八〇〇～四、八〇〇円

任天堂

# ファミリーコンピュータ

## 画面の美しさはゲームセンターなみ

何といっても最大の魅力は、ゲームセンターのゲームがそのまま家庭のテレビでプレイできるってこと。

カラーは52色、240×256ドットで画面は鮮明。サウンドも、ゲーム内容もゲームセンターと全く同じで、ドンキーやマリオが甦ってくる。8ビットCPUでここまで来ればいうことなし。カートリッジも一ゲーム三、八〇〇円は安い。

本体はタテ長で、左右にコントローラをひっかけるミゾが付き、カセットイジェクトやポーズボタンなどの設定は親切。

コントローラは十字型のキートップを採用した薄型で、手にぴったりのサイズ。二人用のコントローラには、シンセサイザーとの音楽が楽しめるハンドマイクが内蔵されている。システム拡張も予定され、コンピュータとして機能させることも可能だ。

また、ビデオシューティングの楽しめる光線銃セットもあり、本体前面のコネクタにピストルのプラグを差し込めば、画面が標的になる(ワイルドガンマンセット七、八〇〇円)。

ベースボール

ドンキーコング

ポパイ

**ドンキーコング**/ドンキーの投げるタルをジャンプしたりハシゴを昇ったりしてマリオをコントロール。ドンキーコングにつかまったレディを助けるのだ。**ベースボール**/コンピュータチームまたは二人で九回の攻防だ。六チームから好きなチームを選び、盗塁、スクイズなど多彩な攻撃を、そして五種の投球でバッターを料理しよう。**ポパイ**/オリーブの投げるハートマークや音符、英文字を、ブルータスなどのジャマ者を避けながら拾うのだ。マークが水中に沈まないうちに全部拾おう。途中でホウレンソウもわすれずに。**マリオブラザーズ**/パイプから出てくるカメ、カニ、ハエを下からパンチし蹴りおとして退治するのだ。二人でマリオとルイージを操作し協力しあうか邪魔をしあうか。一人でプレイするより二人のほうがめっちゃん楽しい。

本体一四、八〇〇円
ゲームカートリッジ各三、八〇〇円

バンダイ

# アルカディア

## 一万円を切ったゲームマシン

テレビの人気アニメをゲームに登場させているのが特長。一万円を切った超低価格なのも魅力だ。

マスターコンポーネント(本体——なんていうよりカッコいい)にカートリッジを入れてパワーオン。セレクトスイッチ、リセットスイッチ、オプションスイッチで好きなゲーム設定にするのだ。

カールコード付きのハンドコントローラに、ゲームそれぞれに付属のシートをセットしスタート。数字ばかりのキーパッドがゲームキーに早がわり。ジョイスティック、アクションボタン、キーパッドを駆使してゲームに汗しよう。

アラレちゃん

**機動戦士ガンダム**/ジオン軍との戦い。第一パターンでは、地上や上空から総攻撃をかけてくるジオン軍をガンダムで撃破。第二パターンは宇宙空間での壮絶戦。**ドラえもん**/迷路の中のドラえもんをコントロールして大好物のドラヤキを食べちゃおう。苦手のネズミから逃げるにはタケコプターだ。

カシオ

# パソコンゲーム楽がき PV-2000

## 自作ゲームが楽しめる参加型

ゲームカートリッジだけでなく、ゲーム作りが買ったその日から楽しめる〝ゲーム自作読本〟付きのユニークマシン。

八方向のカーソルを動かすだけでキャラクターを自在に作れ、コピーや拡大も簡単なアニメーション機能。ゲームの背景や地図なども、ドット単位で鮮やかに作図できるピクチャー機能。これらを搭載し、オリジナルゲームを自分のものにできる。

まず線でカタチを描き、16色のカラーサンプルの中から好きな色を選んで指定するだけでコンピュータグラフィックが描けてしまう。そして動かすことも簡単だ。

また、BASIC入門機としての基本機能もフル装備しているから、カセットやプリンターをつないでパソコンとしても機能させてしまおう。

上部のスロットにカートリッジを差し込めば、ゲームセンターの興奮がよみがえってくる。この場合、別売りのジョイスティック(二、九〇〇円)は必要だ。なぜって、ゲームの進行がドンくさくないから、キーボードの操作ではついて行けないのだ。

**パチンコUFO**／大サービスのパチンコ店。オールセブンなどの他にUFOを撃ち落とすアクションゲームの四パターン。並みのパチンコよりおもしろい。**ギャラガ**／異星人ギャラガの編隊を相手に、ファイターの大活躍。トラクタービームに接触して一度捕虜になってからデュアルファイターに変身して猛反撃に移るのだ。この興奮はゲームセンターと全く同じ。**フロントライン**／兵士を前後左右にコントロールし、武器の銃と手榴弾、そして味方のタンクに飛び乗って敵を撃破していこう。自分の戦車が撃たれても、素早く飛び降りれば兵士は無事だ。敵のトーチカを手榴弾で破壊し、ゲームクリアするのだ。

フロントライン

パチンコUFO

●三和音四オクターブ＋一ノイズ。256×192ドット。キーボードはタッチパネル式。コマンドはワンタッチ入力可能。増設RAMパック、カセットインターフェイス、プリンタインターフェイスの設置可能。

ゲームカートリッジは他にスーパーコブラ、楽がきスペシャル、ロックンロープなど。

本体二九、八〇〇円
ゲームカートリッジ四、八〇〇円

ほかにDr.スランプ・アラレちゃん、超時空要塞マクロスなど。

本体九、八〇〇円
ゲームカートリッジ二、九八〇～四、八〇〇円

## ゲーム機を扱うための注意

どのゲーム機も、本体、電源アダプター、ジョイスティックなどが別々になっていて、接続をしてプレイするようになっている。

接続をする際に、最も注意しなければならないのは、必ず電源スイッチを切ってから抜き差しをすることだ。

とくに、ゲームカートリッジは電源が投入されたままで差したり抜いたりすると、ROMがこわれてプログラムが走らなくなるので守ってほしい。せっかく何千円もの小遣いを出して買ったのが、ほんの瞬間にアウトになってしまっては泣くに泣けない。くれぐれもご用心。

電源アダプターは、使わないときにはコンセントから抜いておこう。かなり加熱するので、差しっぱなしで放置することのないように

SG－1000（セガ）☎03（742）3171／ぴゅう太Jr（トミー）☎03（693）1031／PV－1000（カシオ）☎03（347）4830／PV－2000（カシオ）☎03（347）4830／アタリ2800（アタリ）☎03（423）4131／TVボーイ（学研）☎03（754）5335／ゲームパソコンM5（タカラ）☎03（603）2131／オセロマルチビジョン（ツクダオリジナル）☎03（871）3181／大速船（バンダイ）☎03（842）7531／アルカディア（バンダイ）☎03（842）7531／ファミリーコンピューター（任天堂）☎03（254）1647

トミー

# ぴゅう太Jr.

## ゲームだけでなく、テレビをキャンバスに

めんどうくさいプログラムは一切必要とせずに、コンピュータグラフィックスの描ける機能を持ったゲームマシン。

シャープなデザインのキーボードは操作がしやすく、すぐにでも傑作が描けそう。

カートリッジスロットは、データレコーダインターフェイスを挿入すれば、データレコーダを接続して、描いた画面のセーブ（保存）、ロード（再生）は自在。16ビットで十六色フルカラーはお絵描きにはもってこい。ポンポンとキーを押すだけでち密な絵が描け、船やUFOなどを描いて自由に動かせるアニメ機能付き。こいつはゲームマシンを超えている。

ゲームカートリッジは、兄貴ぴゅう太と共通。ジョイコントローラの円盤キーで動きをコントロールし、四角いキーでミサイル発射やジャンプをするのだ。

ゲームファンにうれしいのは、ゲームカートリッジが一本付いていること。別売り大型ジョイスティックを使えば楽しみはさらに増してくる。

トラフィックジャム

**トラフィックジャム**／ビル街に車を走らせて道路を青く塗りかえよう。敵ジャマカーに衝突したり、落とし穴に落ちるとアウト。全部を塗りかえると一面クリア。BONUSの文字を順番に通っていくと高得点、レインボーフラッシュが輝く。**ナイトフライト**／かわいらしい複葉機を上下左右に動かして、カミナリの攻撃と流星をかわしながら夜空に陣地をつくるのだ。面積に応じて得点される。飛行機にカミナリなどがぶつかったり、陣地を囲みきらないうちに衝突されるとアウト。**ミッキー**

**・アスレチックランド**／画面上の位置マークとタイムバーを見ながらアスレチックコースを走破しよう。山道のランニング、丸木橋わたり、川辺のランニング、カメの背わたり、フィールドランニングをタイム以内にクリアして再ゲーム。途中のジャマ者はボタンでかわそう。この他、トロン、ブーヤン、ミスターDOなどゲームは盛りだくさん。16ビットはすごい。

本体一九、八〇〇円
ゲームカートリッジ／各四、八〇〇円

学研

# コンパクトビジョン TVボーイ

## 最もコンパクトにまとまったゲームマシン

本体はとてもコンパクト。両手でホールドできるので、安定性がよく、ゲームにエキサイティングしても誤操作がない。

左手でホールド用のグリップを握り、右手でTバータイプの本格的なジョイスティックを握ってゲームを進行する。8ビットCPU搭載、128×64ドット、ポーズ機能付でこの価格はお買いどく。

地対空大作戦

ゲームカートリッジをポンすれば、ゲームセンターのスリルと興奮がそのまま画面に拡がってくる。

というのも、TVボーイのゲームは、アーケードゲームのヒット商品を中心にしているからだ。**フロッガー**／高速道路の車の流れをかわし、ヘビから逃げながら、川を丸木やカメに飛びうつって無事にカエルを家に帰すゲーム。**ミスターボム**／水槽を移動させて、どんどんと落ちてくる爆弾を受け止めるのだ。水がなくなったら左の水道で補給。石を受けてしまうと底が抜けるのでご用心ご用心。**地対空大作戦**／戦闘ヘリコプター・スーパーコブラをコントロールして、敵基地を壊滅だ。前線空間、UFO空間、隕石空間、都市空間を突破して敵地深く迷路空間へと進むのだ。ミサイルと爆弾で攻撃し、エネルギーを補給しながら前進あるのみだ。

他にロックンロープ、ストラテイジX、モスピーダなど興奮ゲームがズラリと揃っている。

本体八、八〇〇円
ゲームカートリッジ／三、八〇〇円

プレゼント3名

# TOY&HOBBY 2

## おもしろ・いいもの・ごしょうかい！

**今月は、種類はすくないが、それだけに中身の濃いおもしろいーものぞろい。キミ達もどこかでこれらを見かけたら試めして見てくれ！なおプレゼントもあるのでヨロシク!!**

エポック社

### ダイナミックベースボール

**コンピュータチームを相手に、アクションたっぷりの野球を！**

ひと味違うハンド・ベースボールゲームは、投げる、打つ、捕る、走るのすべてを操作してコンピュータ相手に戦う一人用。

どこが違うかって？　一画面に三つの要素が表示されている点だ。

ピッチャーとバッターのかけひきは真横からのアングルで見て、ランナーが一塁に出たときにはベース拡大シーンでランナーのリードやバックの指示ができ、もうひとつのダイヤモンドシーンで打球の方向とランナーの動きが表示される。

六つのキー操作を確実にすることが必勝への道となるのだ。気分はもう大リーガー。勝利のメロディーを聞くことができるか？　サイドビュー・スクリーンシステムならではの臨場感がたまらない。

四、九八〇円

# ゴロ、ピカ、ドンの大活躍

## LSIハンドゲーム、かわゆい二種

トミー

## ピカピカスマッシュ

弱虫ピカ、がんばって強い子よい子になろうね！

カミナリ国に住むゴロ、ピカ、ドンの仲良し三人組。弱虫ピカを強い子にするために、ドンがイナズマノックで特訓開始。

ピカは必死になってそのイナズマを打ち返して得点していくユーモラスなゲーム。

ドンが打つイナズマを、二つのボタン操作でピカを動かして打ち返せばOK。とはいうものの、時々、カラスの赤ちゃんが顔を出すとかあさんカラスが飛んで来て、イナズマを変化させたりしちゃうのでもう大変。

うまくピカを動かして打ち返せば高得点。失敗するとミスとなって、お笑いカラスにカアカアカアとバカ笑いされてしまうのだ。

三、九八〇円

トミー

## トンデ マイ・ハート

ゴロ、ピカ、ドン、力を合わせて上手にハートをキャッチしようね！

アクションボタンで三人を動かして、次から次へと飛んでくるハートをうまく受けとめて得点していくのだ。

おにっこラブリンが次から次へと現われて、ハートを投げてくるが、ほおっておくとハートがたまって、三つ一緒に消えるとミスとなってしまう。

ときどきイナズマぼうやが出てきてビリビリ光線を放ったりでてんやわんや。光線を受けると二秒間動けなくなってしまうのだからもうたいへん。

うまく受けて、〝やったね〟といってしまおうぜ。

三、九八〇円

トミー

# ドッグファイト

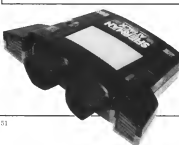
■大迫力のステレオサウンドで空中銃撃戦が始まるぞおっ！
画面上に現われる、複葉機同士の大迫力の空中戦ゲームだ。接眼部の両わきからサウンドが聞こえ、今までにない迫力でゲームが進行していく。
3Dスクリーンに映る自分の飛行機のスピードと飛行コースを瞬間的に決定し、スロットルとコントロールキーを操作して敵機の後方に回り込み銃撃を加えて撃墜するのだ。
うっかりして敵機の銃撃を受けたり、時間内に給油をしないと墜落してしまうのでご用心。GASマークの点灯は、燃料ぎれのサインなのだからして。
パターンは99。パターンクリアのたびにボーナスファイトが楽しめる。

五、九八〇円

## ステレオサウンド
### 3D立体グラフィックゲーム二種

双眼鏡タイプの3Dゲームにステレオサウンドを搭載した興奮ゲーム

トミー

# シャーマンアタック

■白熱のステレオサウンドでタンク同士の死闘がくり広げられてしまったりする。
3D画面の大迫力で、タンクの砲撃戦ゲームに戦い、生き残るのだ。
ドッグファイト同様、自分のタンクのスピードと進行方向を瞬時に読みとりコントロール。うまく敵の後ろにまわり込み、砲撃して砲壊してしまおう。油断は大敵、GASマークの点灯は燃料ぎれのサイン。時間内に給油して、限りなく走行し、鬼の戦車隊長になってしまおう。
画面のカラフルさが、より3D効果を高めている傑作ゲーム。

五、九八〇円

トミー

## アクアドン メカ生体 ゾイド

ゾイドシリーズの小型メカ。水陸両用で活躍する、カエルタイプの戦闘マシン。組み立てはわずか二十分でOK。

陸上では足ヒレを動かしながら泳ぐようなアクションで走り出し、水に浮かべると、カエルのような動きで足ヒレを動かし力強く一分以上泳ぎつづける。

アクアドンを始めとしたゼンマイシリーズは、クモの動きをするタランチュラ、有翼獣タイプのペガサロスなど。シリーズをそろえて、ゾイド軍団を作るのもおもしろい。

五八〇円

トミー

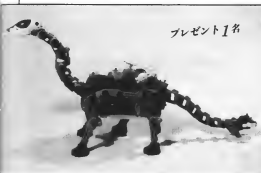
## ビガザウロ メカ生体 ゾイド

### 強大な戦闘能力をそなえたゾイド・メカ

プレゼント1名

パーツを組み立てて、恐竜メカを動かそう。完成まで約一時間。スイッチを入れると、コクピットのついた首をS字に、そして上下左右にリアルに振りながら、まるで生きているように歩行する。

他のゾイドメカに比べ、ひときわ大きく強力なメカの組み立てのプロセスが、いちばんの楽しみ。

その動きは、ユーモラスというよりもブキミ。インテリアとして飾っておくのもナウいかも。単二電池二本使用。この他にもマンモスの型をしたゾイドマンモスやゴジラふうのゴジュラスなど、メカの種類は豊富だ。

ビガザウロ　二、八〇〇円
ゾイドマンモス三、〇〇〇円
ゴジュラス　三、八〇〇円

# MSX
# ひと味違うこのマシン

●MPC-10
●HC-6

## ビクターAV・HC-6&サンヨーWAVY10はパソコン心を満足させる

家電メーカーが相次いで発表しているMSXパソコン。今までにない、パソコンの互換性が可能ということで、一般ユーザーの人気は急上昇中。ハードもソフトも引く手あまたで品薄状態はここ当分は続きそう。五万円から八万円という価格帯はちょっと高いけれど、その発展性の高さとソフトの豊富さは、低価格パソコンを脅す存在だ。特に、各メーカーとも、独自性を強調したハード作りをしているので、ユーザーは、自分の好みや使用頻度などを考えてハードを選び、必要機器をシステム化して行けばいいというわけ。オーディオ、ビデオのつぎはMSXシステムの時代がもうそこまでやって来ている。

尾上勝行

パーソナルコンピュータ
HC-6

# ビクター

# A（オーディオ）V（ビジュアル）に新しい世界が拡がる

## テレビ画面に文字や絵を合成するスーパーインポーズでテレビの楽しさが増えた

オーディオとビジュアルに関して定評のビクターから、HC-5の性能をアップさせて登場したのがHC-6だ。

一家に一台時代に近づいているビデオやビデオディスクをもコントロールしてしまおうというビクターの意欲のMSXパソコン。ニューメディア対応は、MSXの将来性がとっても明るいことを示唆しているといえるだろう。

HC-6の魅力は何といっても、スーパーインポーズアダプタを装着して、ビクター自慢のVHSやVHD（ビデオディスク）との接続でコンピュータ画面との合成など、組合わせによって、楽しみは無限大に拡がってくる。

本体の左側面に別売りのスーパーインポーズアダプタ（¥20000）をセットするだけで、TV放送の画像やビデオ、VHDの画面にいとも簡単にスーパーインポーズがOKなのだ。

ただし、スーパーインポーズのためには、ニューメディ対応のTVと、これまた別売のRGBケーブル（¥6000）を、使用しなければ楽しむことができない。

21ピンRGB端子の接続によって、今までテレビでは見られなかった、新しい自分だけの画面作りが可能となる。しかも、アナログRGB対応で色は鮮か。十六色カラーグラフィックスが駆使できれば、そこはもうAVランドだ。

スーパーインポーズアダプタはビデオ編集にも威力を発揮できる。

TV画面とコンピュータ画面を合成したものを、ビデオ録画

することはもちろん、再生用と録画用の二台のビデオデッキを用意すれば、カメラ撮りしたビデオ画面にタイトルやイラストを入れる編集も自由自在なのだ。

これで、ただ録るだけだったビデオに新しい展開が加えられ、さらに楽しさを増すことになった。

また、近日発売予定のVHDインターフェイスを加えて、ビクターが開発したビデオディスク・VHDをつなぐと、楽しさはどんどん拡がって行く。

VHD最大の特長、ランダムアクセス（瞬時に見たい場面が呼び出せる機能）を生かして、将来発売されるインタラクティブVHDビデオディスク（準備中）を組み合わせれば、ゲーム画面に、VHDの本物のシーンをインサートすることも可能。

こうなれば〝やったね〟としかいいようがない。

この他にも、ビクター独自のソフトも数多い。

中でも、エンピツ感覚で簡単に作画のできるJOY GRAPH（¥5800）ROMがいい。

スロットにRDMカートリッジを落とし込んで、ジョイスティックや市販のタッチパネルを接続すると、色エンピツやクレヨンを使うのと同様に、手軽にコンピュータ画面に絵が描ける。タッチパネルなら、指でなぞったとおりに絵が描け、十六色を駆使すればTV画面はもうキミのキャンバスだ。

せっかく描いた絵も、スイッチを切ってしまうと水のアワ。絵のプログラムはデータレコーダー（¥19,800）でセーブ（保存）しておこう。こうすれば、いつでも好きなときにプログラムを呼び出して、力作を再現できる。

## 精悍なスタイル HC-6は未来派感覚

本体の基本的な設計はHC-5と同じだが、前述のような高度の利用に対応可能なように、32KBYTEのRAMを標準装備している。

スタイリングは精悍なブラックフェイスでマニアライクだ。キーボードもハードタイプで扱いやすく、使用頻度の高いリターンキーが大きいのは親切。カーソルキーは、キーボードでゲームをするには不向きな配列だが、ジョイスティックを使えば解消する。ただ、このジョイスティック、底の吸盤はいいが、首の部分がフニャフニャとした感じで、いかにももの足りない。一考の余地はありそうだ。

ROMスロットは上部右側に。右側面にジョイスティックポートが二つ。後部はプリンタ、カセット、モニタ端子が並んでいる。左側面は、スーパーインポーズアダプタを取り付ければ、21ピンアナログRGB端子にビデオ録画端子と音声ミキシングボリウムつまみが並ぶことになる。

その他の機能は、MSX仕様なので別表を参考に。

そして、順次発売予定のMIDI（デジタル楽器用のインターフェイス）を加えれば、MIDI対応の電子楽器との接続ができ、サウンドプレイの世界にも拡がりが持てる。さらに通信回線用インターフェイスが発売されれば、ビクターのオーディオコンポーネント・PEACEと結んでAVグラフィックシンセサイザを使って、サウンドで絵を変化させたり、絵にサウンドをつけて楽しむこともできるのだ。

ニューメディア時代にぴったりのAVパソコン、使い方はキミ次第ということだ。

HC-6　六四、八〇〇円

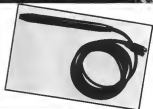
### HC-6の仕様

| 項目 | | 仕様 |
|---|---|---|
| CPU | | Z80Aコンパチブル(3.58MHz) |
| ROM | | 32K byte |
| RAM | | 32K byte |
| 言語 | | MSX-BASIC |
| 表示能力 | テキスト表示 | 32文字×24行, 40文字×24行 |
| | 表示文字 | 大小英文字, 数字, カタカナ, ひらがな, グラフィック |
| | カラー | 16色 |
| | グラフィック表示 | 256×192(ドット) |
| | スプライト機能 | 32枚 |
| 音楽機能 | | 8オクターブ 3和音+1ノイズ |
| スーパーインポーズ機能 | | TV, ビデオ, VHD等映像とパソコン画面の合成及び編集可(オプション) |

| 項目 | 仕様 |
|---|---|
| ビデオ出力 | アナログRGB信号(オプション) |
| | カラーコンポジット信号 |
| | RF信号(オプション) |
| 漢字ROM | オプション |
| キーボード | 英, 数字 JIS標準配列準拠 |
| | カタカナ, ひらがな アイウエオ配列 |
| | フルストロークタイプキーボード |
| プリンター・インターフェース | 8ビットパラレル アンフェノール14ピン |
| オーディオカセット インターフェース | 1200/2400ボー, FSK方式 |
| ジョイスティック・インターフェース | 内蔵, ジョイスティック2個使用可 |
| カートリッジスロット | 50ピン, 60ピンカートリッジスロット各1 |
| 外形寸法(幅×奥×高)mm | 423×208×68 |

# WAVY10 ウエイビー MPC-10 サンヨー

## ライトペン機能搭載のすぐれもの

**ライトペン使用ソフトが豊富で、テレビ画面との一体感が新感覚を体験させてくれる**

現在のMSXでは、唯一、ライトペンを標準装備したひと味は確実に違っているマシン。通称WAVY、MPC-10の最大の特徴はこのライトペンにある。

ライトペンを手に、TV画面をなぞれば簡単にフリーハンドで絵が描けるし、ライトペン使用ソフトのレッスンシリーズでお勉強も楽しくできるってわけだ。

何はともあれ、ライトペンを右側面の端子に接続し、付属のライトペングラフィックスというテープをデータレコーダにセットし、デモプログラムを走らせてみる。

メニュー画面が出て来るので、順番にデモを動かすと、

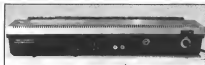
1　機能説明。WAVY10の仕様の簡単な一覧が表示される。(別表仕様を参考に)リターンキーを押すと再びメニュー画面に戻るので、2～5をキーイン。

2　カラー調整。色えんぴつのカーソルが、十六色のカラーバーを次々に描いていく。これでTV画面の色調整をしておくのだ。

3　MUSIC DEMO。いきなりグラフィックが描かれて、美女らしきシルエットが画面右から出、中央左で止まるとスピーカからサウンドが流れてくる。曲が終わるとシルエットが立ちあがり左へ去って行く。

4　ライトペンミュージック。画面にキーボードが表示され、上部に楽器やテンポなどの一覧が出るので、好きなものを選んでライトペンで入力。キーボードをライトペンで押せば音色が出る。ライトペン片手に画面の鍵盤で演奏の始まりだ。ENDを入力すればメニュー画面に。

5　ライトペングラフィック説明。パレットやいろんなコマンドが表示され、デモを見ればライトペンでグラフィックスが描ける気がしてくる。

続いてA面のライトペングラフィックスのプログラムをロードし、お絵かきをやってみよう。

まずファンクションキー（本体キーボード左上のF１〜F10のキー）の説明が表示され、画面右下のタッチマークをライトペンでタッチすると、下にパレットとコマンド表示が現われる。大い線、細い線、サークル、ライン、ボックス、ペイントも、その表示部分をペン先で押せば思いどおりに描ける。

そのままの場合は画面全体で、右側のズーム表示をタッチすると、８×８ドットの画面が描けるのだ。一つひとつ呼び出して色をつけて行けば、高度なコンピュータグラフィックスも思いのままだ。

もし大幅に間違えた場合はファンクションキーで消せるし、部分的なら、バックの色に塗りかえて再び描き出せばいい。

傑作、力作ができたら、セーブもOK。ただし、ライトペンで操作する場合の難点は、必ず画面を正面から見なければならないことだ。少しでも斜めから見たりして描いたり（特にズーム使用時）すると、視差によってペンでタッチするポイントが違ってしまう。このズレには注意する必要がある。

しかし、これは使い込んでいるうちに解消するものだから、それほど問題とすることはないだろう。

## 黒とシルバーできりりとしたWAVY

本体は黒とシルバーできりりとひきしまっている。ちょっと大きめという感じだが、キーボードは叩きやすい高さで、使いやすい。

右上部にライトペンホルダーがあり、使わないときにはここに立てておくわけだ。その隣りがROMカートリッジスロット、キーボードはハードタイプで、黒地に白文字の見やすさはビギナー向き。ただ、キートップが少し小さ目なのが頼りなさを感じさせる。リターンキーはタテ長で大きめだし、カーソルキーも大きく使いやすい。

右側面には、ライトペン端子、ジョイスティックポートが二つ、そして入力をクリアするリセットボタンが並んでいる。とくにリセットボタンの設定は、いちいちスイッチを切る必要がなく、ユーザーにとってはうれしい配慮だ。

その他の端子はリアにすべて集中している。前後左右からコードがタコ足となって出ている——なんて他種のように雑然としなくて、机上の整理が楽だ。

メインスイッチ。RF端子。CH切換。そしてビデオ端子。この端子はTVのビデオ端子に接続し、より良好な画像が得られる。カセット端子、プリンタ端子と続き、拡張バス用のコネクタが並んでいる。

単なるMSXではなく、ライトペンが即使えるというメリット。MPC－10の魅力はこれにつきるのだ。

七四、八〇〇円

## MPC-10仕様

| メーカー・品名・型式等 | | 三洋電機株式会社 MPC-10 |
|---|---|---|
| CPU | | Z-80Aコンパチブル |
| ROM | | MSX BASIC ROM 32Kバイト |
| RAM | | 32Kバイト |
| VRAM | | 16Kバイト |
| 表示 | 文字 | 32文字×24行<br>40文字×24行 |
| | グラフィックス | 256×192ドット |
| | カラー | 16色 |
| | スプライト | 32枚 |
| インターフェイス | カートリッジスロット | 1スロット MSX規格 |
| | ビデオ出力 | コンポジットカラー |
| | オーディオ出力 | モノラル 1ch |
| | RF出力 | 有 |
| | カセット I／O | 1200／2400ボー FSK方式 |
| | ジョイスティック | 2個接続可 |
| | プリンタ出力 | 有 |
| | 拡張バス | 有 |
| キーボード | | ASCII配列（英・数・グラフィック）<br>50音配列（ひらがな・カタカナ） |
| 電源 | | 100V 50／60Hz |
| 消費電力 | | 12W |
| 大きさ | | 385×62×242（㎜ 幅×高×奥行） |
| 重さ | | 2.2kg |
| 色 | | ブラック シルバーのツートン |
| 価格 | | 74,800円 |
| 付属品 | | ライトペン<br>ソフトテープ<br>カセットケーブル<br>ビデオケーブル<br>オーディオケーブル<br>取扱説明書<br>MSX BASIC活用書<br>ライトペン作画解説書 |
| その他 | | 本体側面にライトペン用コネクタ |

# パソコンゲームソフト

PASOCOM GAME SOFT

今月はおすすめ19本の登場!!

## 曼陀羅の謎

まんだらのなぞ

FILCOMソフト

製作期間五ヵ月、全六十画面で、三部構成のロールプレイング・アドベンチャーゲーム。

AD八百年頃、高野山中で修業中の空海は、時空間にゆがみが生じつつあり、これが未来の地球を滅ぼすことを知った。そこで空海は、時間を超えてプレイヤーと協力し、このゆがみを修復するため、曼陀羅の空間へと侵入するのだが……。

第一部は曼陀羅の空間に侵入するための訓練。第二部では空間をつき進む行程。そして第三部は、果たして地球は?

PC8801/PC8801(5ディスク)七、二〇〇円

## BRA BRA

ブラブラ 気になる隣の女子寮

CSK

ランジェリーハンティング・アドベンチャーゲーム——なんのことはない、隣の女子寮に侵入して、四組の下着を盗んでくる、下着ドロゲーム。

ヘイを越え、女子寮の中に侵入することから始まりだ。ただし、この女子寮では、窓の外に下着を干すなどの下品なことはしていない。すみやかに寮内に侵入し、風呂場のヌギたてなどを盗むのだ。

ウロウロしていると、イヌにかまれたり管理人のオジさんにみつかってしまうと、翌日の新聞にドジぶりが発表されてしまう。盗むべきか、盗まざるべきか。

画面が早く描かれるので、待つイライラは解消されている。

PC8801/FM7・8　三、八〇〇円

# ユリシーズ

スタークラフト

伝説の世界へ飛び込み、アドベンチャーゲームを楽しもう。
舞台は古代ギリシヤ。あの英雄ユリシーズになって、伝説的な財宝とされている"黄金の羊皮"を発見し持ちかえるのだ。
航海の途中では、ユリシーズが戦った、冷酷なサイレン、一つ目の巨人、などの邪神・怪物と遭遇することになる。
ユリシーズの持つ力をフルに発揮できるかにかかっているのだ。

FM7・8／PC8001MKII／PC8801／PC9801F ディスク 一二、八〇〇円

# スーパー漢字住所録

ファルコム

ゲームソフトではないけれど、ゲーム以上に利用価値の高いソフトをご紹介。ダイレクトメール、年賀状などの宛名書きに、個人でも会社でも簡単に使える漢字住所録。
仮名二文字の仮名漢字変換方式で誰でも楽々。処理件数は18件で、住所の一覧表、電話表、宛名書きが一般のグラフィックプリンターでも、漢字プリンター同様に美しく印刷できるのはうれしい。

FM7
ディスク 一六、五〇〇円
テープ 一二、五〇〇円

# クランストン・マナー

スタークラフト

アドベンチャーゲームのおもしろさを満喫できるダブルディスク（ディスク二枚組）の本格的ゲーム。
クランストン卿の強欲のために無人と化した町を舞台に、卿の遺産とされる十六の隠された財宝を捜し出すのだ。
しかし、目的の屋敷には、財宝を守るためにクランストン卿の霊魂が徘徊しているということだ。

FM7・8／PC8001
PC8801／PC9801F
ディスク 一二、八〇〇円

# SX-1 ディフェンダーライン

アスキー

作戦級シミュレーション・ウォーゲームの入門用。
ディフェンダーラインでルールをしっかり覚えれば、シミュレーション・ウォーゲームの基礎がバッチリと身につく。
ターン(回)を追って、ゲームは進行していく。一ターンは、先攻軍の移動、攻撃、後攻軍の移動、攻撃のフェイズに分かれている。
ディフェンダーラインでは、五ターンの間に勝利目的を達成したかどうかで勝敗を競うのだ。
上達したら、二ゲーム目のスエズ渡河作戦に挑戦だ。

PC6001 三、八〇〇円

# MSXソフトのコーナーどえっす

**各社のMSXが人気を集め、ソフトもジュージツ。どんどこおもしろーくなってきたMSXソフトにカ・ン・ゲ・キ**

**MSXソフトでメチャンコぐわんばってるのが、ビデオゲームメーカーのコナミ工業と、ソフトハウスのHAL研究所。とくにコナミでは、ゲームソフトの他、教育もの（ゲームをしながらおべんきょう）のソフトも手がけ、その進出はめざましい。**

## コナミ

### ハイパーオリンピックI／II

### これはスポーツそのもの。ゲームセンターの興奮がMSXで味わえる。

今ゲームセンターで、大々ヒット、快進撃中のハイパーオリンピックが、競技種目も増えてMSXパソコン用として、華々しく登場した。

グラフィックスの美しさはもちろんのこと、あの、スイッチをバタバタとたたいてゲームを進行させる人力方法で、ゲームセンターと同じ興奮のるつぼにひきずり込まれてしまう。

スポーツ心を満足させてくれる競技種目は、PARTIで〝100mダッシュ〟〝走り幅跳び〟〝ハンマー投げ〟〝400m競走〟の四種。

PARTIIとして〝110mハードル〟〝ヤリ投げ〟〝走り高跳び〟〝1500m競走〟の四種。400mと1500m競争が増えて興奮度は120パーセント。これはもうスポーツだ。

世界記録に挑戦するには、専用入力キーボード〝HYPERSHOT〟があればBEST。よりゲームが楽しくなるぞ。

I／II各四、八〇〇円。ハイパーショット四、八〇〇円。

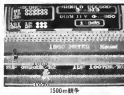
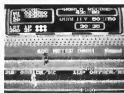
400m競争

1500m競争

### コナミの麻雀道場

### ファン待望の麻雀ゲーム決定版！ついにコナミから。

麻雀を覚えたいキミ、また、もっと上達してカモられ続けていた先輩たちにひとアワふかせたいキミ、まずはコンピュータを相手にして、ルールと麻雀のノウハウをバッチリとおべんきょうしちゃおうぜ。

この麻雀道場、ゲームとして

VIDEO HUSTLER

# ビデオハスラー

## ビリヤードの楽しさに没頭

玉と玉のぶつかり合いとはねかえり（リフレクション）が興奮を呼ぶビリヤードゲーム。

持ち玉二つで、どこまでハイスコアをマークできるか。キューで玉をたたく位置は、カーソルキーかスティックで決定、スピードの目もりを見ながらボタンを押してヒット！

三打でポケットに落とせない場合や自球が落ちて持ち玉がなくなったらゲームオーバー。

はじく角度を計算したりで、かなりおツムを使うのがこのゲームのいいところ。

得点は〝それぞれのボールの数字×100×そのときに表示されるレート〟で決まる。レートの高いときに大きい数字の球を落とせれば、やったね、ハイスコア。

©Konami

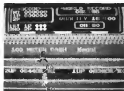
©Konami

ホンモノ指向をしているのは当然として、ビギナーには難しい得点の計算では、なんと符の解説までくわしく表示されちゃう親切設計。ヤッタネ！

これまでにも、数々の麻雀ゲームはあるけれど、さすが、ゲーム作りのプロが作ったものだけに、その質の高さでは群を抜いたできだ。

他のソフトより少々値段は高いが、授業料としてはずいぶんと安い。

六、〇〇〇円

©Konami

100mダッシュ　走り幅跳び　ハンマー投げ

100mハードル　ヤリ投け　走り高跳び

I LOVE 地理

# けっきよく南極大冒険

## ゲームをしながら、南極大陸についてお勉強

〝遊びながら学んでほしい〟というコナミのソフト作りの姿勢がバッチリと出ているのがこのソフト。ペンギンくんが、スケートをはいて南極大陸一周の苦難の旅へ出発だ。
氷の穴からニョッキリと顔を出しアザラシをかわし、魚をキャッチ。行く手をさえぎるクレバスもヒョイヒョイと跳び越えて各国の基地を訪問だ。
制限時間内に基地に着けば次の面へ進むことができる。アザラシとぶつかったり、クレバスを跳びそこねたときのペンギンくんのしぐさのカワユいこと。
さあ、基地を目指して出発だ。
マニュアルは、南極まるごと紹介って感じの小冊子。ゲームプラスで、南極のことはぜーんぶ理解できちゃうぞ。

四、八〇〇円

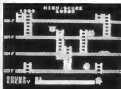
©Konami

# HAL研究所

©TAKARA　MARVEL

# ステップアップ

## 高所恐怖症パニックにおちいってしまいそうなリアルタイムゲーム

生か死か、恐怖のビルに挑む孤独なクライマーのゲームだ。
落ちたら最後、地上にまっさかさま。叩きつけられて命はなくなってしまう。
次々と襲ってくる怪物の攻撃をかわし、エッチラオッチラと階段を昇って、無事屋上にたどりつき、宇宙船に救助されるまで、絶え間ない緊張の連続だ。
一つの階をクリアしたと思ったら、また次の階が出てくる。いつまでたっても屋上が見えてこないのには、正直いってイラついてしまいそ。
しかし、宇宙船の姿が見えたときのカンゲキはもうタイヘン。

四、八〇〇円

# ぶた丸パンツ

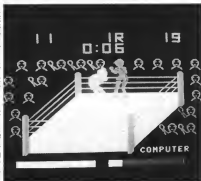
## ハラハラドキドキのギャグゲーム

ちょっぴりおかしなタイトルだけど、主人公は子豚のかわいいぶた丸。
いじわるな雷のパンツくんが、どんどこどんと雲の上から落っことす卵を、ビシバシと受けとめるのだ。
途中で落ちてくる赤い卵は投げかえして、パンツくんをやっつけることができる。行ったり来たりしてどしどしやっつけちゃおう。
でも、卵にばかり気をとられていると、横からちりとりオジサンがチョコマカとやってきて、受けそこなった卵のカラといっしょに掃除されてしまうのでご用心。
ジャンプ一発でかわして卵受けを続けよう。

四、八〇〇円

©HAL

# ヘビーボクシング

## 迫力たっぷりのボクシングでチャンプを目指せ

©TAKARA　HAL

立体感あふれるリング上で、コンピュータボクサーを相手に激しいファイトの始まりだ。

一ラウンド一分三十秒の十二ラウンド制。インターバル十秒のうちにエネルギーをチャージして、次のラウンドを迎えるのだ。ボクサーの動きは前後左右、そしてパンチは多彩。ダッキングもOKだ。

相手にパンチが当たればエネルギーは増え、相手に打たれたり、空振り、ダッキングをすると減る。ダウンされたら、大幅にエネルギーを消耗するので注意することだ。二人で赤と青のボクサーとなって死闘をくりひろげるのもおもしろい。

はたしてキミは何ラウンドで敵をマットに沈めることができるだろうか。

四、八〇〇円

# フルーツサーチ

## キミの推理のさえを見せるチャンスだ！

〝どの女の子のお皿に、どのフルーツが載っているか〟ヒントを手がかりに、するどい推理で正解を探し出そう。

順序よく考えていかないと、頭の中はメッチャンコとなってしまう。

難易度を決め、女の子の人数を選んでゲームスタート。

横方向で女の子、縦方向でフルーツの選択をコントロールし、女の子のほしいフルーツをお皿の上にのっけていこう。

推理がスイスイいけばいいけれど、ひとつ間違うと、大混乱。

これで頭を訓練しとけば、学校の成績はどんこどんこと上昇するかもね。

四、八〇〇円

©TAKARA　HAL

# コントロールは自由自在

HAL研究所

# "CAT"

キーを叩くだけではあきたらないMSXユーザーのための、画期的な入力装置。

ジョイスティックとはひと味違う、トラックボールでのコントロールのおもしろさが味わえる。

ゲームだけでなく、ミュージックに、アニメーションにと、何にでも使える万能ぶりを発揮してくれる。

CATマークの付いているソフトに使用できる。

アニメエディター〝EDDY〟が付いていて、手描きのイラストから正確な作図まで、このソフトとCATの組み合わせで、イメージを限りなくふくらませよう

メニューは二十二種類。円、だ円、などの自動作図から、ロー、ペインティングまで、15色使え、文字もOK。作品のセーブも可能だ。

一四、八〇〇円

MSXソフトの画面写真はヤマハ〝YIS503〟を使用して撮影したものです。

# 大阪ミナミのゲームランド
# "リノ"チェーンはそれぞれに持ち味が生きている

レポーター／竹森由起・西村真一　写真／佐島周記

千日前店

戎橋本店

●——レポーター紹介

AMライフの読者の皆様、はじめまして。竹森由起（よしき）と申します。この春、阪急神戸線の男子校を卒業するゲーム小僧ですが、今日は、AMライフのおさそいで、大阪ミナミにある、「アメニティパークReno」を訪問してまいりました。大阪生まれの大阪育ちの私は、"リノ"では小学生のときからプレイをしていて、今でも月に2度ほど、遊びに行きますが、取材となると、緊張してしまいました。一緒にレポートをした西村真一くんはこの春高校へ進学する、根っからのゲーム少年。その腕前には、さすがの私もタジタジとなってしまいました。

大阪の繁華街は〈キタ〉と〈ミナミ〉に大きく分けることができます。文字通り、北の方＝大阪駅を中心とする梅田界わい＝が〈キタ〉で、南の方＝ネオンが川面にきらめく道頓堀を中心とした浪花情趣あふれる街＝が〈ミナミ〉です。

その〈ミナミ〉の南の玄関口、南海電鉄難波駅から、心斎橋へと続く、戎橋筋商店街に本店がある、「アメニティパーク、リノ」を訪れました。

「アメニティパーク、リノ」のある〈ナンバ〉という街は、地下街あり、デパートあり、劇場あり、球場あり、といった、

若者達の活気あふれるハイセンスで賑やかな街です。

戎橋支店

南海通店

最初に訪れた「戎橋本店」は、ミナミに来る若者なら、だれもが知り一度はその中でプレイしたことがある、といっても過言ではないお店です。お店の感じも、女の子だけではいっていける雰囲気十分です。

お店の人のお話によると、

「一人でも多くの女性に入場して頂けるよう、明るい雰囲気造りに努力しています。お客様の数は安定していて、平日は翌朝5時までの営業で、一日二千五百人、土・日はオールナイトで、約五千人の方にお越しいただいています」

と、いうことで、明け方にはディスコ帰りの若者が多いそうです。

2階の「スポーツショノブ・リノ」、3階の「コーヒーショノブ・リノ」（洋楽ビデオ有）が、地下と一階のゲームセンターと一緒になって、若者のスペースを作っている感じをうけました。

地下は、〈プロゴルフ〉〈ジャンピューター〉を中心に、テーブルが25台、1階は、人気機種33台（コクピット8台を含む）と、カジノコーナーになっています。

〝マッハ3〟が2台あったのには、少々驚きました。ちなみに、昨秋、ファッション誌〈アンアン〉で、あるスタイリストの人が〈ゼビウス〉を紹介した時、ミナミ中のお姉様方が、このお店に押しよせました（この時ホクは、ゲーム屋さんに何が起きたのかと恐怖しました）。

次に、パチンコ屋さん一軒をはさんで隣りにある「戎橋支店」をみました。

「一階と二階あわせて30台あり、二階には少し古い物しかありませんが、一階には、大阪でもトノプを争って新しい機種を置くようにしています。開発中のテスト機も、メーカーの依頼で置くことがあります」

というお店の紹介どおり、NAOショーでみてきたばかりの新機種（〝ジェネシス〟〝ピノト&ラン〟〝ミスターバイキング〟〝ドクターミクロ〟）が、すでに並んでいました。新しい機械は、まずこのお店で、人気度を調べてから、他のお店に入荷するのだそうです（本店の〝マッハ3〟は例外だそうです）。

3番目に、少しはなれた「南海通店」に行きました。少年達にふさわしくないお店が周りに多いせいか、戎橋のお店とは少し趣きが違っていました。

パチンコの開店待ちのオジサンが多く、アベック以外の女性客は、ほとんどないそうです。

お客さんの入りに波があり、ガラガラだったかと思うと、1分もたたないうちに、満員になることが多く、その逆も多いそうです。コクピット2台と、テーブル18台が整然とならんでいました。

最後に「千日前店」におじゃましました。

「この店の特徴は、他のリノに比べ、年齢層が高いことで、平日はサラリーマンの方が大部分です。休日には、若い方も大勢来られるので、幅広い年齢層を対象とした店造りに取り組んでいます」

という、お店の人の言葉どおりで、地下がカジノコーナーになっていて、階上には、インベーダーやブロック崩しから、新しい物まで80台（コクピット15台・ラバタイプ15台を含む）が、広いスペースにゆったりと並んでいて、4つのリノのうち、一番落ちついてプレイのできる所でした。

このように、4つのリノは、それぞれの持ち味を生かして、プレイタウン〈ナンバ〉のゲームセンター部門をしっかりと支えていました。

# AMライフからの3つのお知らせ小窓です

### お知らせ小窓 1

## 読者が選ぶビデオゲームベスト10

No.20以降から、読者が選ぶビデオゲームベスト10を企画、掲載します。そこで、この投票をNo.16から開始します。読者自身がプレイしてゲームの順位を決めたら、巻末にとじ込みのらくがき＆いいたい放題のはがき、または官製はがきにベスト10を明記してどんどん送ってください。

投票するときのごちゅーいですよ／

投票には、ハガキ裏面右上に合言葉(ん)をパンチシと書いておくれ。これがないと無効にしちゃうもんね。

### お知らせ小窓 2

## 読者参加のページが復活

とわいへん好評だった"どわいすき人間"に続く読者参加の楽しいページを再開することにしました。ゲームラリー、読者討論会etc. いろんなものを作ってみようと思います。

われこそは一　という読者はふるっておたよりくださいよっ。

（おたよりには、住所・氏名・年令・電話番号・特集ゲーム・どんな形で参加したいか(要望)を明記して、95ページの宛先へ送ってください。待ってるよおっ）

### お知らせ小窓 3

## 別冊についてのおわびです

ほんとにほんとにスミマせん。と最初にあやまってしまいます。皆さんから、まだかまだかという手紙や電話をどっちゃりんこといただっちゃったりしてますが、別冊ビデオ特集は、ただいま、カメさんのよーにのろ～い歩みで製作にとりかかっているのです。

もうしばらくお待ちください。

読者が独占できるうれしいぺーじ

## 読者投稿による

# おれっちのゲーム攻略法

マリオブラザーズのパーフェクトプレイへの解法、お待たせの後篇の登場だ。吉武勝雄クン(東京)の力作に、全国の読者から拍手がいっぱい。(本誌では読者の投稿を待ってます。できれば原文で掲載できるもののほうがうれしーのだ。ま、このぺえじ、いつもいってるよーに、マイコン雑誌のプログラムリストみたいなもの。力作を待ってるよン)

## MARIOBROS.

## マリオブラザーズ PART II
## パーフェクトプレイへの解法

### HOW TO PLAY (遊び方)

1 敵の下から パンチし, ダウン したところを 蹴り落とす。
2 パンチ は ジャンプ ボタン を 用い, 蹴り落としは 触れるだけでよい。
3 カメ は 1回の ジャンプ でダウン するが, カニ は 2回, また ハエ は 床に着いた所を 1回 パンチ しないと ダウン しない。
4 ダウン している 敵 を 再び パンチ すると 元にもどってしまう。
5 また, 自力で 起き上がると スピードアップ する。(最後の1匹も)
6 パワーフロア を パンチ すると 全床 を パンチ したのと 同じに なり, 連続キック での 高得点 ねらい や 危機脱出 に 有効。
7 パワーフロア は 3回まで 使えるが, ボーナスステージ 毎に 3回に 戻る。 4面で再び
8 敵を 蹴り落とす毎に ボーナスコイン が 出てくる。うまく 取ろう。
9 グリーン ファイアー は 1つの フロア に 長くいると 出現 する。
10 ファイアボール は 床の下から パンチ することで クリア できるが, レッド ファイアー は 消すと スピードアップ する。
11 床を 歩くと スリップ する。スリップには 充分な 注意を。

12 このゲーム は 1人用と 同料金 で 2人同時 に プレイ できる。マリオと ルイージ, うまく 協力 すれば 楽々クリア。でも, 裏切ると……。
13 プレイヤー は それぞれ 3人 (設定可能) ダウン すると ゲームオーバーだが, 20,000点 に達した時と その後 30,000点 得点 する毎に 1人ずつ 追加 される。(標準)

# MARIO BROS. マリオブラザーズ

## PHASE 5

### ＊ PATTARN 1（最初のカニが左側から出た場合）

PT.1－2項 解説図

・1番目，2番目のカニが続けて左上の土管から出てきた場合。

床端附近（図の③）まで急いで登り，2匹のカニについて「1回目のパンチは正面打ち，2回目のパンチは追い打ちで下段へ落とす」をやり，右へ進んで蹴り落として はじめの2匹のカニを退治する。（図では③地点で4度上へパンチする。）

・1番目のカニは左上，2番目は右上土管から現れた場合。

▷から③まで急いで行き，最初のカニを1回正面打ちし，カニが怒って少しだけ進んだら右側へのジャンプでこれを追い打ちして着地と同時に引っくり返って落ちてくるカニに触れて蹴り落とす。（真上へのジャンプを④でやると次の動作が間に合わない。）このとき，追い打ちで下段へ落ちる途中のカニに2番目のカニがぶつかって向きを変える（左から右へ）ので，⑤でカニの前部に1発パンチして少し戻す。すると再び右へ向かってくるので④まで進んでもう1発前部にパンチして下段へ落とし，蹴り落とす。

・両場合とも，コインを取ったあとカニ×2が同じようなタイミングで登場するので前のように退治する。（800，1600と取るのと800，コイン800とは同得点）

### ＊ PATTARN 2（最初のカニが右側から出た場合）

PT.2－2項 図解

右上から2匹カニが出た時は②でパターン1第1項の手順で倒して，3階中段へ上ってパターン1のやり方でクリア。

2番目のカニが左上から出た時は②で「正面打ち－追い打ち」の後1匹を蹴り落とし，右へ歩いて下段へ降り，③で2番目のカニに2発パンチして，登って蹴り落とす。その後，コイン取り→1匹退治→コイン取り→1匹退治でクリア。

次にカニ2匹がPHASE 5のパターン1，2のどちらかで出てくる。パターン2（右が先に出る）の時はパターン1の左右を逆にしてこのパターンを使えるから，いずれもパターン1の方法でこれを退治する。

最後に再びハエ2匹がはじめと同じように出現するので同じように退治するか，終わり頃にグリーンファイアが2個出てきてクリア時にすぐそばまで来ていることが多いから，訓れない人はハエを1匹退治して上段へジャンプしてファイアをかわし，コインを取ってから残りの1匹を退治するとよい。

また，パワー床は次のボーナスポーズ9面で3回に戻るので，この面で残っている時は有効に使うとよい。空中のファイアボールも一時消える。

## PHASE 10

初めにPHASE 1第の面と同じくカメが2匹，左右から続けて出てくるので，③で正面打ち，④で追い打ち，⑤で蹴り落としで（左土管から先にカメが出た時）同じように退治する。

次にハエ，カメと続けて登場するが，これには2つのケースがある。1つ目はハエ，カメと左か右，同じ方から2匹共出現するケース。この時は敵の出てきた側の床端下で待つ。そうするとちょうど真上くらいにハエが着地するのでこの瞬間にパンチする。するとハエに追いついてきたカメにもパンチが及んで引っくり返り，ハエは下段へ落ちて引っくり返るので ハエ，上段へ上ってカメと蹴り落とす。2つ目は左右別々にハエ，カメと出現するケース。この場合はハエの出てきた側の床端下で待ち，真上にハエが着地したときにパンチする。

すると，床端なのでハエは追い打ちしたと同じくゆっくりと下段へ落ちて引っくり返る。（この時のパンチは真上へのジャンプでなく，画面中央へ向ってのジャンプが良い。連続退治が可能になる。）この時，落ちる途中のハエにカメが衝突して止まり，向きを変える。そこでカメの頭に1発パンチして下段へ落とし，ハエと共に蹴り落とす。

その後，両ケースとも1匹カメが出てくるのでこれを退治すればパターンクリアだが，コインを取ってから退治してもよいし，後で述べる点稼ぎを行ってもよい。（17ページ参照）

## PHASE 11

## PHASE 6

(面は各ステップ別に主に PHASE 5 を参照して下さい。)

まず、PHASE 5 と同じように カニ2匹が 登場してくるので、これを 同じように 退治する。(第1ステップ)

次に カメ2匹が 出てくるが、左か右 同じ側から 2匹共現れた場合は 床端で 待ちぶせて 続けて両方 引っくり返してから 蹴り落とす。また、左右 各1匹 ずつ 現れた時は PHASE 1 のように 3階中段で、あるいは パワー床上で 2匹共引っくり返してから 蹴り落とすが、1匹ずつ退治してもよい。(第2ステップ)

ステップ間で コインを 取ると、再び 第1ステップ のように カニ2匹が 登場してくるから、同じ手順で 連続退治 (各0, 1600pts) または 1匹ずつ退治 (800, コイン800, 800pts) すると この面は 終わり。(第3ー)

## PHASE 7

PT. 1

PT. 2

パターン1・第1,2 の ハエ が 同じ土管から 出現した場合。

①,② と上り、ハエの来る方の床端で (図では 左から 来た 時。) 待ち、ハエの着地したところを 2匹連続で パンチ して 引っくり返すとともに 下段へ落とし、蹴り落とす。

パターン2・第1,2 の ハエ が 別々の 土管から 出現した 場合。

①,② と上り、第1のハエが 来る方の 床端近くで (図では 左から 来た時。) 待ち、ハエの着地したところを 中央への ジャンプ で パンチし、反対側の 床端で 2番目の ハエ を パンチ して 下段へ 落ちた所を 連続で 蹴り落とす。

しばらくし、再び パターン1か2 で ハエ2匹 が 出現するので 同じように退治。

## PHASE 8

この面は ハエ・カニ・ハエ それぞれ 2匹ずつの 3ステップに わかれる。まず ハエ2匹が PHASE 7 の パターン 1, 2 の いずれかで 出現するので この方法で これを 退治する。

## ※ PATTARN 1 (最初のカニが 左・右 どちらから出ても 有効)

Ⓟから ①,② の ジャンプをして まず パワー床上に 乗る。そして 最初のカニが 出て来た 反対側の 床端に 寄って 待つ。(図では 最初のカニが 右上土管から 出た 場合。左から出た時は 図の左右を 反転する。)

カニが 下段へ 降り、プレイヤーの 真上まできたら 上へ 2度 パンチ して 引っくり返す。このころ 第2番目のカニが 初めのカニの 出た 反対側から 出て 下段へ 降りているので、このカニに 向けて ④の ジャンプで 追い打ちし、さらに ⑤のパンチで 引っくり返す。続けてこのカニも 蹴り落とし、⑥の ジャンプで 上段へ上って もう一匹のカニも 蹴り落とす。　その後、ハエ・カニ と 続けて 2匹が 出現してくるが、これには 2つの パターン がある。〔1〕: ハエ、カニ と 同じ側の 土管から 出現する 場合。〔2〕: ハエ と カニ が 別々の 土管から 出現する 場合。〔1〕の時は ハエの 着地時に まず パンチ して 引っくり返す。ハエが 上段で 引っくり返ったら ここへ 行って 蹴り落とし、下段へ 再び 戻って ハエに 衝突して 反対側から 歩いてきた カニ に 急いで パンチを 2発打って 引っくり返す。そして これを 蹴り落とす 訳だが、このころに 最後のカニが 土管から 出現して、急ぐと スピードアップ "カニ" の 危険が あるので 注意して 行う。そして 一度 やり過ごした 最後の カニが 土管から 現れるのを 待って 引っくり返し、蹴り落とす。→ パターンクリア

〔2〕の時は カニの 出てきた 側の 床端下 近くで 待ち、カニ が 来たら 1発目・正面打ち、2発目・追い打ちの 真上へ 向かっての パンチ で 引っくり返して 下段へ 落とす。この時、反対側 から 出て 来ていた ハエが 落ちる 途中の カニに 衝突した 時には 向きを 変えて 戻らずに、急に 真下へ 降りてくる 事が 多いので 注意する。そして カニを 蹴り落として、先に、1匹で 出てくる 最後の カニを 退治しておき、一度 やり過ごした ハエ が 下の土管へ 入って 再び 上の 土管から 現れるのを 待って 退治する。→ パターンクリア (待つ時に 最上階に 居て、グリーンファイア を この階で 出現させて 下段へ 降りると 後が 楽になる。)

尚、この パターン の 前半・カニ2匹 の 所は PHASE 5 ― パターン 2 (12ページ) にも 活用できるので ある程度 なれたら 使ってみよう。

## ※ PATTARN 2 (最初のカニが 左側から 出た時に 有効)

パターン1 は 高度で、かなり なれないと ミス が 多く、ミスすると 後が つらいので この パターン を 活用するとよい。

はじめの カニ 2匹の 倒し方として PHASE 5 ― パターン 1 を 用いる。

# MARIO BROS. マリオブラザーズ

(12ページ参照) カニ2匹を退治すれば 後は先に説明したパターン1の〔1〕または〔2〕と同じくクリアできる。

—— PHASE 12

始まったら急いで ①,② と登る。すると,左右別々から ハエ,カニと続けて1匹ずつ出てくるから,カニの出てきた側の床端下で待つ。(図では左上からカニ,右上からハエが出た場合を示す。) そして真上にカニが来たら 1発目・真上への 正面打ち,2発目・中央へ向かっての追い打ちで引っくり返すと共に下段へ落とす。このとき,ジャンプ中に落ちてきたカニを蹴り落とすことになる。一方,ハエはこのカニにぶつかって向きを変えているので,1回目の着地時を 額面打ちで引っくり返す。そしたら急いで上段へ上って引っくり返っているハエを蹴り落とし,速やかに下段へ降りる。このころ カニが2匹続けて登場するが,出かたは2つのパターンがある。〔1〕:カニ2匹が同じ側の土管から出てきた場合。〔2〕:1匹ずつ別々の土管から出てきた場合。

〔1〕の時は2匹共「正面打ち — 追い打ち」で引っくり返して上段へ行くか,それができない時は先の1匹を引っくり返して上段へ行き,蹴り落とす。〔2〕の時は先に出てきた1匹を引っくり返して上段へ行き,蹴り落とす。(グリーンファイアボールが出現するので2匹共は難かしい。)

その後,左右の土管から ハエ,カニと続けて出てくるので,最上段でグリーンファイアが出現したら下段へ降りて,いずれかの1匹(カニの方がよい)をパンチで引っくり返し,レッド・ファイアに注意して上段へ行って蹴り落とす。

あとに やり過ごした 1匹~2匹の敵が残るが,これは最上段で待ち,グリーンファイアが同段で出現したら下段へ降り,土管から再び出てくる敵をパンチで引っくり返し,上段へ行って蹴り落とすことで退治する。

この面は 10・11面の敵5匹に対し,6匹と多い。危なくなったらパワー床を積極的に使っていくのも効果がある。

—— 基本パターン・END

♤ 対立編 (こうやると金かかるよ集)

以後，PHASE 10・11・12 の敵の出現パターン と 6面毎の ボーナスボーズの くり返しとなる。PHASE 13～15，20～ で グリーンファイアボール が 2個に なり，PHASE 17～ で「つらら」が 出現してくるが，10～12 面の クリア・パターン と基本的に同じ方法 で クリア できる。高得点や安全クリア のための ポイントを挙げておく。　　(ボーズ面データは　8 ページ参照)

1. PHASE 10～18 で 最下段の左右土管の所で フリーズのみを パンチで 壊し続けることで 点を稼ぐことができる。(対グリーンファイア・テクニック使用)(page-6)
2. 敵の来るのを待つ時は違う階 (主に上段) に行って待ち，グリーンファイア を発生させてから目的の階へ戻るようにすると楽。
3. パターン が途中で崩れたら積極的に パワーフロアを使おう。カニは それぞれ 1発ずつ パンチしておいて使うと効率がよい。(6面間に3回可)

GOOD LUCK !!

# 特集 ENJOY! 2PLAYERS

## ♡ 協力編

# 編集後記 and むだ話

## ▷ 得点稼ぎ

PHASE 1～8 等で キャラクター を1匹だけ残して 出てくる レッドファイアを 消し続けることで 100万点が可能 (10 ページ参照) な方法や，PHASE 10～ で フリーズ を壊し続けることで 安全に点が稼げる (17 ページ参照) 方法 等数々あるが，やはり正攻法でいくのだ。

## ▷ デジタル表示

各面のはじめに出る PHASE 表示は 99 をこえると "99" のままに なる。また，得点は 900000 以上 になると プレイヤーの増員が なくなり，100万点で デジタルは "0" に戻るが，プレイヤーが再び増 えることはない。(EVERY 設定時)

---

今回の本文完成度は 65% くらいです。あとは 皆さんが 独自に 補って プレイに役立てて下さい。また，乱文・図の不備・説明 不足 など 失礼しました。

製作にあたって ご協力いただいた (株)アミューズメントライフ の方々に この場を借りて 感謝いたします。

この作品は 今年から始めた「ビデオゲーム解法シリーズ」の第2弾 です。1作目は「ロックンロープ」についてです。これについては アミューズメントライフ No.8,9 (合併号) と No.10 に掲載しました。

編集・筆　吉武勝雄

春のおとずれとともに、ゲームの人気度にも変化があらわれてきたようで、順位の入れ替えが激しくなってきた。今月もまた、靴底がチビリと減ってベスト10の集計なのです。

## ■注目ゲーム

今月の推選ゲームとしてはセガのミスターバイキング。

BGM、グラフィック共にすばらしいが特にグラフィックが外国のおとぎ話を見ているようでかなりの出来ばえだ。

ゲーム自体は一見コミカルだけのゲームと思いかちだがスリルもあるし、考えて攻撃する部分もかなりある。

そして一面をクリアすると少しずつスクロールするので、全体のマップがどうなっているのかを確かめるのも、楽しみなゲームだ!!

## ■ゲーム・メーカーへの要望

●突然ですが、ぼくは頭にきてます。ぼくは、田舎の小学生です。ぼくの小学校にはゲームセンターに行ってはいけないというきまりがあります。だからぼくは、たまにしかゲームができません。話は変わるけど、ぼくは任天堂のファミリーコンピューターに文句があるんです。

それは「ベースボール」のソフトを見ればわかります。ぼくは、初めてコマーシャルで見たとき、セガのチャンピオンベースボールかと思いました。その時ぼくは、思わず「まるでコピーだ」と言ってしまったんです。それはたしかにチャンピオンベースボールは、タイトー社製のボールハークをまねした物かもしれませんが、グラフィックを細かくしたり、色もちゃんとつけ、観客席まで付けたじゃないですか、ところがドッコイ、任天堂のそれはまったくコピー品みたいじゃないですか!! ビデオゲームのコピーをするより、このようなコピーを先になくさなくてはならないと思いました。セガのファンの人は、頭にきているんじゃないでしょうか。

鶴岡市／小北則介

石川県／湯合勝成

●DECOさん、新しいカセット・システムをつくったらどう

## ◎ベスト5を独断と偏見で分析

### 1 10ヤードファイト

●前回に引き続き一位というのは、かなり根強い人気があると見た。

この人気はどこにあるのだろうか、と思いながら自分でも、もう一ゲームやってしまうのでした。

### 2 VSテニス

●先月の注目ゲームのコーナーでとりあげた通り一挙に二位に入ってきたか、これは筐体自体の目新らしさがかなり影響しているのだろう、次号の動きがたのしみなゲームだ。

### 3 マッハ3

●これも一挙に三位になったが、このゲームは今はやりのレーザーディスクである。

とにかく画面の迫力と臨場感はスゴイ! そして二通りのゲームが選べるというのもユニークである。

### 4 バスター

●一つ順位が下がってしまった、これはグラフィックはすごいが、割とゲーム自体は単純なのであきられてしまう面もあるのではないだろうか。

### 5 エキサイティング・サッカー

●前回では人気に爆発力がないと書いたが、この位置を落ることもない、やはりスポーツゲームは強い。

# HIT GAME BEST TEN

# AMライフが足で集め 月間ヒットゲ

## 月間ヒットゲーム・ベストテン

| ランク（先月） | ゲーム名 | メーカー名 |
|---|---|---|
| 1（1） | 10ヤードファイト | アイレム |
| 2（-） | VSテニス | 任天堂 |
| 3（-） | マッハ3 | タイトー |
| 4（3） | バスター | セサミ・ジャパン |
| 5（5） | エキサイティングサッカー | アルファ電子 |
| 6（6） | リブル・ラブル | ナムコ |
| 7（9） | ドラゴンズ・レア | スターコム |
| 8（4） | スターウォーズ | アタリ |
| 9（-） | ジェネシス | データイースト |
| 10（2） | ザ・ビッグ・プロレスリング | テクノス・ジャパン |

（3月1日 [illegible]）

でしょうか？（今のシステムでは他社に負けるし、完全にコピーされている）。現在、日本は高級なものがはやっている（ラーメンだって高級になってきている）、そこでジャレコさん、もっときれいな画像のゲームを作って欲しい（タイトーさんも）。富山県／法邑裕治

岐阜県 野村宗宏

## ■必殺技&攻略法

●セビウス一千万点高速度達成法（上級者向）ある程度ソルバルウのストックがたまったら、九面目でソルを四本出して自爆をして、それをストックがなくなるまでくり返す（約16〜18秒で一万六千五百点）。下に一列並べば、八〜九分で六十〜七十万点です。私の場合は六五十万でスパートをかけた。すこしでも時間の無駄を省こう！ 得点の増加を見ていると実に気持ちがいい。　静岡県／大塚 聡

大阪府／Studio Juman

●ポールポジションIIの独自の技／本選スタートの時に、ギヤをLowからHighといれないでスタート時はHighに入れすぐLowに入れてから時速二百km位になったらもう一度Highにいれなおすと他の車より速くぬけることができる。

ただし予選で七位以下だとダッシュがよすぎて前の車にぶつかる可能性が非常に大きいので

# HIT GAME BEST TEN

山形県　土門浩二

## JORDAN.レポート

●マリオブラザーズの赤い火を1面で5~6回なぐろうとすればあっけなく3人とも失ってしまった。

●DIG DUGの敵がいなくても面クリアーされないというあの技をさも得意そうにやっていたおぼっちゃんが岩を全部落としてしまい電源をきられていじけていた。（実は自分もやったことがあったりして？）

●A君とB君がGALAGAの2人用をやりました。1PLAYER側になったA君はGALAGAがうまくデュアルとなって得点をしまくり片方死んだかと思うと再びデュアルとなり悠々とPLAYを続けました。まわってこないB君はふてくされて帰ってしまいました。その後2人は口をきいてないそうです。

●これではいけないと思ったA君がB君にMr.Do!をおごってあげました。そのPLAY中にダイアモンドがでて見事それをとったのはいいのですが、A君がやるかB君がやるかもめているうちにうしろにいたちゃかりボーヤがPLAYしてしまい、2人の仲はますます険悪に…

●このままではまずいと思ったB君が今度はA君にマリオブラザーズ（2人用）をおごりました。しかし悪いことにわざとではないのですがA君の操作するマリオのせいでルイージ全滅。2人の関係泥沼化…………

P.S No.13のトロピカルエンジェルの絵はぼくんじゃない その数ページ後のPac&Pal にファイガーがでてくるのがぼくのだ。LIBBLE RABBLE 1022150点いたぞー　あんずさーんおもしろレポートできたらまたおくてねー　No.12にえらそうなこと を書いた記事が載っちまった。written by LTD

（このレポートはフィクションだよ）

神奈川県／井坂正洋

注意。　神奈川県／石井秀範

●リブルラブルでパワーアップしていないときに、ホブリンが怒ったら、かべぎわで二本のクイを囲んでいる（リブルとラブルはくっつけない）ようにしてほとぼりがさめるのをまつ。

この方法は二十八面以外にはつかえる。　群馬県／柳田昌昭

## ■お気にいりのゲームセンター

●店名・カーニバルプラザ

所在・栃木県足利市通一丁目

どのゲームもベスト20まで記録をつけていて更新すると点数券がもらえて好きなものが買える、また月に一度、各ゲームのベスト5に点数をつけて（五位・一点～一位・五点）、総合順位を決めたり点数券をくばったりしています、この店のレベルは高いです。

そういえば一月からオール五十円になりました、群馬の方では百円ゲームはもうないです。

群馬県／柳田昌昭

●ぼくは、岐阜県に住んでいるゲーム大好き少年です。ぼくのおすすめのゲームセンターは、羽島市のニチイショッピングセンター内の3F（ナムコランド）直営店です。どうしてここが、いいかというと、まずとっても明るくてプレイしやすいということです。普通ゲームセンターといったら、まっ暗のところにあるように見えますが、まったく違います。それにそのナムコの両替のおばさんもとっても親切だということです。それと五十円コーナーなどでディグダグやドンキーコング、二十円コーナーではドンキーコングJRやポパイ、ギャラクシアン、ワープ&ワープ、パックマンなどがあります。ディグダグは本当は、二万点と六万点でしかふえないけれども、ここでは以後7万点以上どんどん増えつづけていくということです。

もう一つ、ここはナムコの直営店なので、一番早くナムコのゲームが出来るわけ。リブルラブルなどもすぐに入りました。

それにいくら、二十円や五十円だといってもコピー品などは入っていません。ゼッタイにぼくは、ニチイ3Fナムコランドをすすめます。

お正月などはゲームフェスティバルなど、いろんなイベントがいっぱいでとってもいいですヨ!!

岐阜県／杉山重幸 *

千葉県／小川 洋

兵庫県／山下太郎

マイコンくん
古川一朗
金をまきあげよう！
3年H組
近頃の生徒は
先生より金を持っとる
俺きのうウラビデオ2本買ったぜ
俺なんか30万のパソコン買ったよ！
そこで私は生徒たちから
金をまきあげることにした…
さぁ～！どうだ
1発500円だぜ！
なぐってかない？
人間パンチング機
一回五百円
カンニング
ブ～ン
頭のいいA君
サラ
るせ～ハエだな
俺の上だけとびやがって
ムカ
超小型ビデオカメラ
やった～！大成功！
これで俺も夢の百点がとれる～！
超小型テレビ
人気者
ゲーム付ランドセル持ってる
僕は毎朝人気者です！
トシちゃん一緒に行こ～
トシちゃん一緒にガッコ行こ
理由はカンタン
通学電車のラッシュが気にならず楽しく通学できるからです！
ピッ
ピッ

# ハイパーオリンピック・ビデオゲーム大会

## 優勝者は14才の芳地くん

インタヒューに笑顔で応える芳地くん

**コナミ主催によるハイパーオリンピック大会は、2月11日に予選大会、12日に全国決勝大会を行ない、優勝は神戸市の芳地くんが、2位には板橋区の高桑さんが入賞し、ロサンゼルスオリンピック招待というでっかいプレゼントを獲得した。**

オリンピック招待及びワールドチャンピオン大会への切符をかけた、ハイパーオリンピック・ビデオゲーム大会の決勝は、東京地区二十五名・大阪地区二十二名の予選勝抜き者で、東京九段のコナミ本社・靖国九段ビルを会場に、白熱の戦いがくりひろげられた。

決勝大会は、二十五のテーブルを競技場とし、四十七人を三つのブロックに分け、第一回戦を。ここで準決勝進出の二十五名が選び出されるとともに、各種目別の優勝者が決定した。

前日の地区大会上位入賞者は順当に勝ち上がって来たが、東京大会一位の山本くんは気負過ぎたためか八位に後退というハプニングとなった。

続く準決勝で、決勝戦進出の上位六名が勝ち残り、いよいよ決勝ゲームの開始。

さすがにここまで来ると、どの顔も真剣そのもの。ふだんのゲームセンターではとても見ることのできない気迫がこもっていた。

敗退した選手も、ミニスカー

ギャルも真剣な顔で——



コナミ・仲真社長

トの判定員も手に汗を握って見守る中、大阪大会二位だった神戸の芳地秀樹くん(14)が六種目合計八九、五七〇点で優勝、二位には東京大会二位の高桑秀夫さんが、また三位には墨田区の14才、高橋進一くんが入賞、五月二十日開催予定の世界チャンピオン大会への出場機を獲得した。

十一日の東京地区予選の参加者は二百七十一名（大阪百二十名）で、本誌読者七人なども参加したが、あえなく敗退してしまった。

中でも、吉武くんは大会前に徹夜で練習して、簡単に高得点を出すテクニックを発見して大会に臨んだが、大会規定の器具の使用禁止、指でこすること、手の甲やこぶしを使うことの禁止という項目に触れ、結果的に予選を突破することができなかった。●決勝大会での種目別優勝者は別表のとおり。

本誌読者はひとりも決勝大会へは進めなかった

得点記録のキャルス

| 種目 | 氏名 | 記録 |
| --- | --- | --- |
| 100m走 | 原田貴博 | 8秒20 |
| 幅跳び | 川嶋栄二 | 9m67 |
| ヤリ投げ | 和田一矢 | 96m83 |
| 110mハードル | 高桑 仁 | 10秒57 |
| ハンマー投げ | 沢木俊弘 | 99m50 |
| 走り高跳び | 梅森伸治 | 2m48 |

## ハイパー五輪大会記念特製トレーナープレゼント

本誌読者に、コナミより5名にトレーナーを／（L2名・M3名）サイズを明記してプレゼント係へ。詳しくは95ページを参照してください。

# TVゲーム空を飛ぶ

## 成層圏で〝テレビゲーム戦争〟

（59／3／2日本経済新聞より）

航空会社によるサービス合戦が過熱し、ついに成層圏で、テレビゲーム戦争が始まったというのだ。

航空不況の中での、新手の機内サービスとして、テレビゲームを導入するのはカナダ太平洋航空が四月から。これを皮切りに、米国の各航空会社も相次いで採用を内定し、日航も現在準備中とか。

カナダ太平洋航空では、昨年夏に約一カ月の試験サービスを行なったが、乗客の反応は上々で、導入が決定した。

小型ポータブルタイプのゲームは、ブラックジャック、ベースボール、ボクシングなど六種類で、乗客は食事用テーブルに置いて操作するというもの。イヤホンで音を聞く方式のため、前後左右の乗客からの苦情は全くなかったという。

しかし、最近の飛行機には高度な精密航空電子機器が多く使われているため、乗客が勝手に電子機器を使うことが制限されており、各社は独自のゲーム機を開発することにしているそうだ。

さて、成層圏でのテレビゲーム戦争、そのゆくえは？

見出しは、去る三月二日付の日経朝刊をそのまま拝借したもの。

この記事によると、国際線の……

# 大阪で人気のゲームセンター

## 大学生、社会人で終日にぎわう ″プレイスポットJUN″

京阪線・京橋駅前の商店街でひときわ目をひくのが″プレイスポットJUN″(〇六―三五一―五二四七)だ。

近くに工場が多いことで、麻雀ゲームなど大人向けのものが充実している。

この店のゲーム台は、テーブルや椅子の高さに工夫がされている。工員さんたちに人気のある麻雀ゲームなどは、画面を少し斜めにして、姿勢よくプレイできるし、テーブルから、画面だけが立ちあがっているので荷物はテーブル上に置くことができる。

このオリジナル台の他、ラバタイプは幅を七十センチにして、両脇に小さな棚を取りつけてあり、物を置くのに便利なようになっている。

店では、これらの工夫をしたおかげで、

「学生さんが、荷物を置いてテーブルを一台占拠してしまうようなことがなくなりました」

と自慢顔。

それに、NEWゲームをいち早く入れる(VSテニスが三台など)ことも加わって、プレイヤーからの評判は上々だ。

## 小中学生で大にぎわい ″バファロー″

東大阪市、近鉄奈良線の布施駅北口すぐにあるのが″バファロー″(〇三―七八三―四五九六)だ。

店の前には自転車がズラリと並んでいる。内に入ってびっくり。六十台のゲーム機の倍ぐらいは入っているほどの混みぐあいなのだ。下校時間を一時間過ぎた頃で、ほぼピークといったところらしい。

人気の秘密は、何といっても全機50円(とはいっても、TXーとレーザーグランプリだけは100円)だから。

それも、NEWゲームでさえ50円でプレイできるとなれば、

# ◐アイレム特製、ポケッタブルゲーム "アメリカン・フットボール"をプレゼント

発売されて何カ月も経つのに、ますます人気が上昇している10ヤードファイト。

ゲームセンターだけでなく、どこででもアメフトを楽しんでもらうと、アイレムから特製のポケッタブルゲーム "アメリカン・フットボール"をプレゼント。

手帳サイズの盤を開けば、アメリカンフットボールのスリルが楽しめるテーブルゲームとなる。ルールはとってもカンタン。青と赤五枚ずつのコマをつかって、ボールを相手のゴールに運び入れると得点になる。

盤の中央にボールをおき、50ヤードラインをはさんでフォーメーション（駒を置く）し、ジャンケンで先攻後攻を決めるのだ。

順番にコマを進め、ボールをパスしたり、インターセプト、タッチダウン、トライフォアポイントなどを決める。

並みのゲームよりはおもしろいと思うよ。そうそう、プレゼントは20名に。どわんと応募してね。

# ロボット技術振興基金の助成金交付（基金寄付者はナムコ）

(財)日本科学技術振興財団により、ロボット技術振興基金の一般助成金交付式が、三月五日、東京・千代田区の科学技術館で行なわれた。

この基金は、五十八年度よりアマチュアによるロボット技術の普及を目的として、(株)ナムコの寄付によって設定されたもので、一般のロボット研究家を対象に交付されるものだ。

今回の交付にあたって、二十六件の助成申請があり、去る二月二十四日の運営委員会で六件が助成対象として決定した。

助成対象者は次のとおり。なお、助成交付金は一件につき四十万円。

●箱崎総一(50)／医療用メッセンジャーロボットの製作と研究●木田完(22)／有足移動ロボット●早川讓(28)／ロボットの認識と反応●菅谷昭(27)／ロボットによる楽器演奏●刈本博保(34)／ペット用ホームロボットの研究●川本稔(27)／からくり人形のマイコンロボットによる複製

混雑もうなずける。

ゲームのベストスリーは、プロレス、10ヤードファイト、サッカーの順で、ゲームとしてはスポーツものが大うけだ。

他にメダルゲームも10台ほど置いてあるが、もっぱら仲間とワイワイプレイができるゲームに人気が集中している。

「ポールポジションIIだって50円でできるんだから」という常連ばかりの店だ。

## 全国のハイスコア速報

# 今月のハイスコア

梅や桜のたよりもちらほら聞こえる今日このごろ、各地ではゲームの花が満開！ ニューゲームもちらほら見える中で、キミのハイスコアはこの中にあるかな!?

| | | |
|---|---|---|
| リブル・ラブル | 401万6580点 | 平石彰央 |
| ザ・ビッグプロレスリング | 304万8400点 | 平石彰央 |
| 10ヤードファイト | 16万1500点 | 平石彰央 |
| エキサイティングサッカー | 42万1550点 | 井部栄仁 |
| ハイパーオリンピック | 119万9220点 | 吉田 豊 |
| マーカム | 12万5000点 | 小野沢博昭 |
| エクセリオン | 129万9900点 | 石谷顕一 |
| マリオブラザーズ | 45万4260点 | 加瀬俊一 |
| MAPPY | 41万1060点 | 田中克宜 |
| チャンピオン・ベースボール | 106万1340点 | 張 貴志 |
| 女子バレーボール | 32万4400点 | 岡村 隆 |
| エレベーターアクション | 4万2300点 | 児泉 毅 |
| ボスコニアン | 24万6320点 | 窪島清充 |
| ポールポジションII | | |
| フジコース | 5万5420点 | 明地康雄 |
| テストコース | 6万3820点 | 小宮 顕 |
| シーサイドコース | 5万5960点 | 上田伸克 |
| スズカコース | 4万3690点 | 萬洞龍生 |
| ゼビウス | 1139万5790点 | 小川健太郎 |

●東京/[illegible] 2月25日調べ

| | | |
|---|---|---|
| リブル・ラブル | 54回 | CHU |
| 10ヤードファイト | 23万6400点 | 赤石耕治 |
| ドラゴンズレア | 48万5210点 | MAN |
| エクセリオン | 171万2700点 | 有田吉文 |
| ザ・ビッグプロレスリング | 200万2000点 | 行木孝夫 |

●東京/ナムコゲームブティック高田馬場店 2月25日調べ

| | | |
|---|---|---|
| リブル・ラブル | 28回 | めぞん一刻 |
| 10ヤードファイト | 23万8000点 | 田ロクン |
| エクセリオン | 209万6500点 | オク |
| ザ・ビッグプロレスリング | 7万9600点 | 力道山 |
| ペンゴ | 123万5920点 | 北林 誠 |

●東京 ナムコプレイシティキャロット鳥山店 2月25日調べ

| | | |
|---|---|---|
| ポールポジションII | 6万6170点 | 中山雅貴 |
| MAPPY | 114万3150点 | 山崎たく |
| マリオブラザーズ | 184万8060点 | 中川 剛 |
| スターウォーズ | 2543万8762点 | やさ敏晴 |
| エクセリオン | 167万5400点 | 浜田正弘 |
| ハイパーオリンピック | 345万6800点 | 佐々木義久 |
| リブル・ラブル | 32回 | 中川 剛 |
| ザ・ビッグプロレスリング | 123万9700点 | やさ敏晴 |
| 10ヤードファイト | 1万4100点 | 川上正美 |
| スターブレイザー | 148万5550点 | 橋谷正廣 |

●札幌/プレイシティーキャロット琴似店 2月25日調べ

| | | |
|---|---|---|
| ポールポジションII | | |
| シーサイドコース | 5万2910点 | 泳川玉緒 |
| 鈴鹿コース | 5万9330点 | 渡辺淳一 |
| MAPPY | 81万0470点 | 斉藤栄治 |
| フォゾン | 3100万0170点 | 斉藤栄治 |
| ゼビウス | 999万9990点 | 斉藤栄治 |
| マリオブラザーズ | 105万2020点 | 斉藤栄治 |
| リブル・ラブル | 114万6310点 | 鷲尾雄二 |
| エキサイティングサッカー | 52万8170点 | 小林鉄平 |
| チャンピオンベースボール | 50万0970点 | 今 紀克 |
| TX-1 | 22万0430点 | 中沢 誠 |

●宮城 ゲームフィールドキックオフ 2月25日調べ

埼玉県/鶴谷信一

XEVIOUS 9999990点 達成
2/12(日) 函館市内のヒナ･IN
北海道/田中徹哉

# ハイスコアラー大募集

みんなあハイスコアを出したゲームがあったら、バンバン応募してくれよな/できたらキミの写真も一緒に、全国に顔を広めるチャンスだよ。

それぞれの宛先に

住所、氏名、年齢・職業、電話番号と共に 。

（ゼビウス1000万点大募集）
※いつ、どこのゲームセンターで達成したか、またできたら証明になるものを一緒にして、編集部ゼビウス係まで。

（ハイスコアラー大募集）
※ハイスコアを出したゲーム名。ハイスコア。ハイスコアの証明になるもの。ゲームセンター名（住所・電話も）を編集ハイスコアラー係まで。

（キミの町のゲームセンターを、AMライフに載せちゃおうぜ/）
※ゲームセンターの名前と電話番号を書いて、編集部情報部員係までそれぞれ送ってね。宛先は10ページを参照。

| ギャラザ | 204万1350点 | 樋口のぼる |
|---|---|---|
| マリオブラザーズ | 218万8110点 | 梅田クン |
| 10ヤードファイト | 40万7850点 | 兼子クン |
| エキサイティングサッカー | 24万9840点 | T．樋口 |
| ピット&ラン | 12万5160点 | 寺尾クン |
| ザ・ビッグプロレスリング | 216万3600点 | 中岡クン |
| チャンピオンベースボール | 39万8200点 | 梅田クン |
| リブル・ラブル | 602万2540点 | 松村クン |
| ティンスター | 13万8450点 | T．樋口 |
| MAPPY | 97万6820点 | ROUND61 |
| ノバ2001 | 1000万0000点 | 中川洋二 |
| 〃 | 1000万0000点 | 松村クン |
| 〃 | 1000万0000点 | 辻クン |
| ゼビウス | 616万0830点 | MAPPY |
| グレイプロップ | 114万0498点 | 木村クン |
| レグルス | 24万5130点 | UNA |
| エクセリオン | 109万1500点 | 前田　洋 |
| スティンガー | 179万5060点 | 松村クン |
| ミスターDoVSユニコーン | 43万1480点 | 松村クン |
| センジョウ | 87万9700点 | 神聖ムー帝国 |
| マーサム | 25万0990点 | T．樋口 |
| ポールポジションII | 6万4010点 | 横山クン |
| フォゾン | 427万9130点 | ツウチン |

●大阪/ゲームセンター"9… 2月11日調べ

| ゼビウス | 1000万0000点 | 坂井クン |
|---|---|---|
| エキサイティングサッカー | 15万0870点 | 泥川クン |
| ザ・ビッグプロレスリング | 45万2600点 | 赤松クン |
| 10ヤードファイト | 10万8200点 | 田村クン |
| マリオブラザーズ | 183万3680点 | 藤本クン |
| ミスターDoVSユニコーン | 59万6000点 | MrXクン |
| エクセリオン | 104万8000点 | 熊野クン |
| リブル・ラブル | 65万1320点 | 高ロクン |

●高松/ゲームセンター"たまち" 2月25日調べ

VaSTaR?
うるさい!
私ゃ本物 あんたがコピー
おまえがコピー
おりゃ
武器を使わないの?
まだやってんの?

埼玉県／藤井　実

| ドラゴンズレア | 43万0299点 | MAGIC Sword |
|---|---|---|
| ザ・ビッグプロレスリング | 64万2750点 | S．N |
| リブル・ラブル | 152万3970点 | 艶姿月光娘 |
| ポールポジションII | 6万6020点 | LIMITED |
| TX-1 | 27万4380点 | M.M.M |
| スターウォーズ | 3039万0193点 | 水乃小路飛騨月光 |
| マリオブラザーズ | 188万5140点 | MAGIC Sword |
| ゼビウス | 999万9990点 | 闘　雷 |
| マッピー | 999万9990点 | スパーク炎上児+TUN |
| エレベーターアクション | 12万1450点 | J.B.S |

●金沢 … 2月25日調べ

| アカズキン | 10万0150点 | 原田耕司 |
|---|---|---|
| ピット&ラン | 6万9430点 | 山崎育男 |
| スタージャッカー | 125万5800点 | 大村善北 |
| ディーデー | 51万5300点 | 南とおる |
| マーカム | 19万1730点 | 遠藤元紀 |
| ハイパーオリンピック | 422万7900点 | 馬場喜彦 |
| ミスターDoVSユニコーン | 18万5500点 | 田中浩幸 |
| リブル・ラブル | 102万9680点 | 大森可愛 |
| ザ・ビッグプロレスリング | 135万5250点 | 保倉　昇 |
| 10ヤードファイト | 30万2350点 | 森進太郎 |
| レイザーグランプリ | 6万7560点 | 山口　登 |

●大阪/ゲームビッグプラザ　2月25日調べ

■AMライフ友の会会員の受付を開始します/たいへんながらくおまた〜せしました。会員は情報ランドなどの投稿者で、本誌に掲載された人に限ります。ということで、15号に載った読者から会員として登録します。なお、会員証が欲しい場合には、掲載号とページ数を記入のうえ、返信用の封筒（切手を貼って）を同封して、友の会係へ送ってください。

SCREEN

映画！とってもえーが！テレビより、やっぱ映画がえーが！

# AMライフ 誌上ロードショー

竹上次郎

## ■ドラえもん のび太の魔界大冒険

**地球を破滅に追い込む魔界人！　戦うドラえもんとのび太は宇宙へ旅立った。**

スーパー人気のドラえもんの劇場用五作目。
魔法の世界を舞台に、地球を破滅に追い込もうとする魔界との戦いの物語。
映画主題歌は新しいもので、今人気急上昇の小泉今日子が歌っている。
映像面では、初のコンピュータ制御による映像作りが導入されて、魔界突入などで迫力あるシーンを作りあげている。

■併映■
ハットリくん＋パーマン
超能力ウォーズ
藤子アニメの二大ヒーローが初共演。ニューヨークの高層ビル街を忍法と超パワーを駆使してゲラー軍団相手に大活躍する最新巨篇。
テレビにはないド迫力。そして長編ならではのおもしろさ。三大ヒーローの活躍はスクリーンで観なくっちゃ！
東宝／東宝系劇場で公開

## ■マッドライダー

**V8・800馬力のスーパーマシンに乗って凄い奴がやってきた!!**

あの興奮のマッド[illegible]クスをそのまま受け継いだ、バイオレンス映画がこれ。
ワイルドな男は"エイリアン[illegible]そして少年トミーと二人で悪をやっつける痛快アクションが見もの。
登場する敵味方のマシンも、ドギモを抜くものがズラリ。
エイリアンの乗る最強マシ[illegible]は、アメ車・シボレー・モナ[illegible]ダV8を徹底的に改造した800馬力のスーパーマシン。
赤外線TV内蔵のコクピット[illegible]をはじめ、20ミリ機関銃二機を装備した特殊鋼鉄製のフロント[illegible]ガード、防弾シャッター付のフ[illegible]ロント・ウインドウ、タイヤ[illegible]ードなど戦闘に威力絶大のシ[illegible]

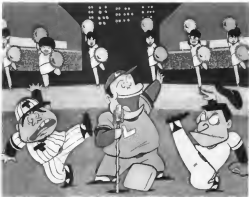
# ■プロ野球を10倍楽しく見る方法 Part 2

メチャクチャ大爆笑の9回戦。お腹の皮がよじれても、ずえったい見なくっちゃや。

おなじみ江本孟紀の原作をもとにした第2弾。

実写とアニメが1回交代の9回戦。どこから見てもおもしろさの変わらないマルチラウンド新方式。

各回をちょびっとずつつまみぐいしてみると……。

**1回／大リーグ・ウルトラ傑作戦**。抱腹絶倒のプレイでスタート。



**2回／アニメ・プロ野球ニュース**。**3回／セ・パオール傑作シリーズ**で名・迷場面を。そして**あの顔この顔フォーカス編**ではスーパースターたちの一瞬の表情が……。

とバラエティ豊かなコーナーがぎっしり。

**4回／アニメ・ザ・ちょんぼ**。**5回**／元大リーガーのハッスルプレイ、奇妙キテレツなシーンなどが展開する**お待たせ！助っ人編**　**6回／アニメ・巨人を倒せ！**

お待ちかねラッキーセブンは世界初の試みと絶賛の**特ダネ！マイクロフォン野球**。プレイ中の残りの選手のセリフなど、ナマの声がふんだん。

8回、9回と熱狂はズンズンドコドコと続くのダ。

とにかく観なくっちゃお話になりませんのデス。

東宝東和提供

モノだ。

敵の兇悪メカ軍団〝クレー
ーブル〟も数10台の改造マシ
バイク、バギー、20トン級のマ
ンモス装甲車と装備は万全。
20トンもの火薬を使って撮影されただけに、迫力は満点。

監督はTV出身でドキュメ
タリーの俊才ジュール・ハリ
ン。主人公には元レーサーのロ
ベルト・ジャンヌッチが扮し熱演している。

紀元3000年。核戦争の結果、人類は滅亡に瀕し、わずかに生き残った人々は、水を求め戦っていた――。

ま、説明はこのくらいにして、あとはスクリーンでじっくりご堪能してほしい。

イタリア映画／日本ヘラルド映画配給

# ■少林寺2

**ヒット作・少林寺の続篇。だけどストーリーは全く違うので、前作を観てなくてもOK!!**

少林ブームをまき起こした少林寺の第二弾。

香港と中国映画界が総力をあげて作りあげたパート2は、本物の拳法家、武術家を総動員して、前作以上のスケールで、一大スペクタクルに仕上げた力作だ。

主演は少林寺で甘いマスクを全篇に見せてくれたリー・リン・チェイ。二度目の主演だ。

他の共演者も少林寺でおなじみのメンバーがズラリ。前作では多少ぎこちなかった拳法家・武術家もカメラ慣れし、自信を余裕で演技にのぞんでいる。

アクションシーンは当然だが、背景となっている景観も見どころのひとつ。

ロケーションは景勝地・華南地方の桂林や浙江省の瑶琳仙境などで、その風光明媚な山河がアクションを一層盛りあげる効果をあげている。

監督・チャン・シン・イエン以下のスタッフも少林寺とほぼ同じ。前作で蓄えたエネルギーがパート2で爆発だ。

その昔、川をはさんで少林派と武当派を継ぐ二家があった。

両家は互いの拳法や武術の優秀性・正当性を主張して譲らず、ことごとく対立していた。

しかし、やがて、押し寄せて来た凶悪残忍な盗賊団を打倒するため、両家は協力した。そしてすさまじい戦いの火ブタが切って落とされた——。

中国三千年の栄光と伝統を誇る武闘格闘技が続々。その迫力とパワーは前作以上。

中国・香港合作／松竹富士配給

# ■地獄の七人

**スリルとサスペンスそしてハードアクションの連続！特殊部隊は捕虜を奪還できるか!?**

ベトナム戦争の最中に行方不明となったひとり息子が生きていると信じ、探し出すことに執念を燃やす男の壮絶な物語。

ローズ大佐の執念は1983年に特殊部隊を編成させることにまでこぎつけた。

ラオス山中、ベトナムとの国境地帯にあるベトコン捕虜収容キャンプが目的の場所だ。

特殊部隊はローズ大佐と運命を友にする屈強な男たちが勢揃い。大佐の息子の戦友たちだ。

メンバーは、爆破の名手、ヘリコプターの名パイロット、腕っぷしの強い気性の激しい大男、最新の戦術に長けた若者、戦争の傷をいまなお背負っている芸術家、操縦は得意中の得意の副操縦士などだ

彼らの合言葉はただひとつ、米兵捕虜を奪い返せ！そして、七人は最も危険な命がけの仕事を遂げるため特訓をくり返し、作戦を開始することになった。

出演はローズ大佐にジーン・ハックマンが扮し、特殊部隊員にはロバート・スタック、レブ・ブラウンなど個性派がズラリ。

監督はノースダラス40、ランボーで観客をうならせた鬼才テッド・コチェフ　メリハリの効いたスケールの大きさに拍手。

パラマウント映画／C-C配給

# 売れっ娘に新人とバラエティにとんだニューシングルですよ〜ん!

## 《渚のはいから人魚/小泉今日子》

(ビクター)

●キョンキョンの新曲は、またしても、ちょっと古めかしいコトバのタイトル。アデスガタといい、ハイカラといい、なんかおじさんがつけているようだけれど、曲のほうはキョンキョンの魅力がめいっぱい。ズッキンドッキンしちゃうようなキュートさに胸キュンとなってしまいそ。曲を聞いてると、キョンキョンのビキニ姿が目の前に浮かんできてしまって……。

## 《プロフィール/倉沢淳美》

(ワーナー・パイオニア)

●欽ドコで、今や三つ子から双児となってしまったためだかちゃんのかなえ、が遂にひとりで歌手としてデビュー。曲名はプロフィール。淳美ちゃんをそのまんま紹介しているという詞がとてもかわいくて、もうすぐにでもファンになったりして。曲のはじめのセリフなんかも、アツミらしくて、あのタレ目にキッスしたくなってしまう。これはもうアツミの自己紹介歌なんだ。

## 《蒼い多感期/宇沙美ゆかり》

(キャニオン)

●映画・みゆきのヒロインでキュートにデビューしたゆかりちゃん。その後TVドラマなどで大活躍し、とうとう3月21日レコードデビュー。15才とは思えないプロポーションと、大人びた歌声はおじさん(というよりロリコン?)好みかも。今月デビューの新人の中では、歌のうまさはNo.1。デビュー曲はカネボウ・マイデイトのイメージソング(CF出演)にと順風満帆。

## 《ティーンエイジ・ソルジャー/中村容子》

(CBS)

●リズミカルなポップスを、軽快に唄うのは、18才の容子ちゃん。曲と声がマッチしているので、すぐに耳になじむ。FENやベストヒットUSAなどを見聞きしていたことと、中三からインストルメンタルバンドを結成してエレキベースを弾いていたというだけに、ポップス調がぴったり板についている。シングルデビューは3月21日。オリビア・N・ジョンが目標だと。

## 《青春のいじわる/菊池桃子》

(バップ)

●かわゆ〜くって、歌のうまさは抜群というのが桃子ちゃん。衝撃のレコードデビューは、資生堂ヤング化粧品のイメージソング"青春のいじわる"。映画"パンツの穴"に出演したり、CFにと、デビュー前から大忙しの桃子ちゃんはまだ15才。4月21日のデビューに合わせて、本誌でも、No.17の巻頭ページに登場してくれることが決定。もしかしてAMライフのアイドルに?

## 《未来航海・Sailing/荻野目洋子》

(ビクター)

●本誌14号の巻頭カラーページを飾った洋子ちゃんの、待望のデビューシングルは4月3日発売。みゆき役から一歩すすんだ境地が感じられるこの曲、ちょっぴり大人っぽさも。低音から高音までの声も、今までのアイドル歌手にない音域の広さがある。音程の確かさなど、これからパッと花開く要素はたっぷり。パンチのある曲は洋子ちゃんにぴったりだ。

FUNNY GOODS & PRESENTS
by王様のアイディア
外はもう春が一杯、こちらはアイディア一杯の小物がドッサリ！プレゼントもあるのでドンドン応募待ッテマ〜ス！
中華三昧
中華的ジグソーパズル 500円
★何でインスタントラーメンがジグソーパズルなのか？ 深く考えないでとにかくやってみること／
○ミニミニ 1200円
★世界で一番小さな木のジグソーパズル／ 完成するには一度自分の頭もほぐさないとムリかな!?
プレゼント 10名
○ミッキーコインセレクター 880円
★コインを入れるだけて種類ごとに分かれる便利モノ これでお金の整理もバッチリ／
COINS SELECTOR
プレゼント 10名
○バリバリ小銭入れ 680円
★いつもポケットの中で小銭をジャラジャラいわせている君。これがあればピシッと収納／
プレゼント10名
○マイジャンプ 1800円
★運動不足、ストレスの解消などに大変効果のあるなわとび。メーター付なので自分の記録に挑戦しよう／
○デスクシャトル 6500円
○TVグラス 3600円
★寝ころがりながらテレビや本を見たいというものぐさなキミ そんなキミのための必需品。
PETIT FLOWER
びっくりサボテン 580円
★これはびっくり／ 缶を開け水をそそいで30分、サボテンがモコモコと土の中から出てくる。
は、東京都品川区西五反田7の22の17
ビル3F 王様のアイディア☎03(494)4475
王様のアイディア

## 不思議いっぱい科学の本

〝おもしろ科学なるほど200話〟というサブタイトルどおり、おもわずうなずく科学のとっておき話が200。

生活編、からだ編、自然編、技術編、宇宙編とおもしろ度は200%。

中でも、なるほどと思わせる話をひとつ。

「なぜ左巻きは頭がおかしいか？」――髪の毛は草のようにまっすぐに生えているのでなく、どれも横向きに生えて寝ている。そして毛の生えはじめの所は、まん中の部分が少し空いてしまう。この空いている部分がつむ

じ。その生え方には左巻きと右巻きがある。

昔から、つむじの左巻きの人は頭がおかしいというが、これはネジからきた考え。ネジは左に回わすとゆるむ。そのため、頭の働きがゆるんだ人を左巻きというようになったわけ。頭の良し悪しは何の関係もない。

なんと、日本人は約半分の48パーセントが左巻きである――。と。話題作りのためのタネ本として一冊。

佐伯誠一／日本文芸社刊／六八〇円

## MSX・BASIC入門

ホーム・パソコン・シリーズの第2弾。

ゲーム、教育、音楽、ホームセキュリティ、ビジネスなどの多方面にわたって、初心者だけでなく、セカンド・パソコンとしてMSXを使おうというユーザーのための百科辞典。

ホームユースにぴったりのMSXパソコンのあらゆる活用法をわかりやすく解説してあるのがうれしい。

MSXにしろ、従来のパソコンにしろ、いちばん大切なのはキー・ボードに慣れること。これさえコクフクすれば、もうBASICだっておそれることはないのだ。

MSXは、ディスプレイに落書きする感覚で動かすのがBEST。

で、となりにこの一冊を置いておけば、MSXBASICを使って、グラフィックスから曲作り、そして虫（バグ）取りのテクニックまで充分にこなせるってわけだ。

巻末のワンポイントレッスンまでをザッと通してみれば、もうBASICはバッチリ使いこなせてしまうのだ。

舟橋俊久・服部康夫／ダイヤモンド社刊／一、二〇〇円

## おもしろ日本語ブック

クイズの感覚で楽しくチャレンジできる、楽しいことばあそびの本。

一～三章までは、ことばあそびをしながら日本語の知識が身につくようにし、四～五章では日本語の正しい用法や深く広い知識が身につくようにと作られている。

それぞれがクイズやパズルといった問答式となっているので、短い時間に身につけられる。

前のページで問題が、そして次のページをめくると解答だけでなく親切な解説もついているので、単にことばあそびをするだけでなく、深い知識まで身につくことは確か。

しりとり、なぞなぞ、さかさことばから、漢字クロスワード、駄洒落流行語、ことわざクイズ、ことばのルーツまで、みだれた日本語が、問答をしているうちに正しく使えるように配慮されている。

霜岡昭夫／福武書店刊／七〇〇円

## ワープロ・パソコンのタイピング入門

パソコンやワープロがどんどんと家庭や職場で使われるようになっても、一番困るのはキーボードを両手でかっこよくタイプができないこと。

そこでこの一冊。JISキーボードを採用したパソコン・ワープロのキーボードが誰でも、速く、正しく打てるようになるという代物。現在のユーザーは、そのほとんどが我流や一本指打法、片手打ちといわれている。

また、タイプ法は誰も教えてくれる（パソコン教室などに行けば別）わけではないのでやむを得ないのだが……。

また、今さらスクールでも……というユーザーも多いはず。ならば完全独習をこの本で――。

字を書く苦痛や字のヘタな悩みから解放されるためにも、ワープロ、パソコンのタイピングは必要条件？

それにしても、JISキーボードってのは配列（カナ文字）が複雑怪奇ってカンジで並んでるから、ゼヒともしっかり覚えておきたいね。人知らずマスターして、ある日かっこよくタイピングして、友達をおどろかしてみようぜ。

山元祥弘／日本実業出版社刊／九八〇円

## プロレスびっくり超記録

少年マガジン特別編集の〝世界一はこれだ！〟と、プロレスの超記録が満載。

ボディー世界一はレスラー肉体超記録編。現代のガリバーと呼ばれる男、160cmしかないプロレスラー。機関車を引っ張った男、握力計の針をふっとばした鉄のツメ、連続腹筋記録6033回の男などなど。

他に、一芸名人世界一ではレスラー特技超記録、奇人変人世界一ではレスラー・ゲテモノ超記録と全部で九項目。

プロレスファン必読の書。説明はこのくらいで、あとは本を読むこっちゃ！

トーマス八木／講談社／六九〇円

# BIGプレゼント!

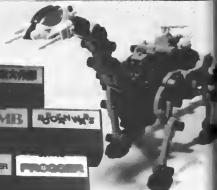
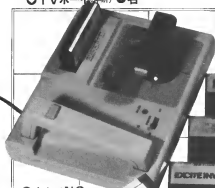
○アメフトポケットゲーム(アイレム) 20名

○バリバリ小銭入れ(王様のアイディア) 10名

○メカ生体ゾイド アクアドン(トミー) 3名

○ミニミニ(王様のアイディア) 10名

○リブルラブル.バシシブック(ナムコ) 20名

○VSユニコーンのポスター及びチラシ(ユニバーサル) 10名

●応募はとじ込みハガキまたは官製ハガキでどうぞ。宛先など詳しくは95ページ参照。

## ♥おたよりコーナー

●「アンプッシュ」というゲームを知っていますか？ たしか、その会社は日本アミューズてゆう会社だと思います！ ぼくは「アンプッシュ」はあんまり好きではないんだけど、ぼくの友達が「日本アミューズ」の所在地をAMライフに聞いてみてくれといったのでしかたなくだした。

おしえてくだせい！ おねげいしますだよ～！

石川県／湯谷勝成

※日本アミューズ／東京都千代田区神田小川町2～12小川町進興ビルディング本館3F TEL03(233)2301

●先日、ある駄菓子屋でゼビウスを見つけました。やったと思いましたがよく見てみるとそれはコピー機のバトルスだったのです。やってみるとレバーが左下に入らないし、14エリアになると変な線が数本入って敵の弾などぜんぜんみえなくなります。このようなコピー機ばかりあるだけで、僕は本物のゼビウスをプレイできる場所がありません。一つだけ本物のできる場所があるのですが、そこのゼビウスは四方向レバーでやりにくいのです。このようなコピーやレバーがおかしいゲームでも僕達のほうでは平気でやっている人達がいるので、そういう人達にコピーだということを、教えてやらなくてはいけません。そのためにゲームの同好会などではコピーをなくすための活動をしたりしたほうが、いいんではないかと思います。最後に、みなさんコピー機ではやらないようにしましょう。千葉県／P.GMAN

●初めておたよりします。AMライフは創刊号から買い続けています。最初に見つけた時は、これこそゲーム好き少年の雑誌だと思い、おもわず買ってしまいました。それ以後毎月買わずにはいられなくなり、一年ぐらい買い続けましたが、こちらではNo.12ぐらいからどこの書店でも見かけなくなりました。本当に定期購読のため助かりました。一年以上も読み続けると色々とこの雑誌についての意見ができてきたので参考になればと思い書きます。

①ビデオゲーム、マイコンゲームetcとにかくゲームに関してのページをもっともっと増やす。ビデオゲームは攻略法、説明、画面、開発裏話などや、マイコンゲームは本当に買って損をしないものだけをジャンル別に分けてとりあげてほしい。

②カラーページを増やしてほしい。以上いろいろと注文をつけましたが、いつまでも読み続けるつもりでいますので、がんばってください。

広島県／田中明台

クイズ　このゲームは何んだ!!　AMライフ3以　答え10頁です

★コントロールボタンで宇宙船「ア○○○○ー」のスピードと方向を操作し、ファイヤーボタン、爆弾ボタンで行く手をはばむ敵をやっつけて下さい。

以上が、このゲームの説明文です　分かったかな？

次は　ヒント　です

ヒント①　これは自分の宇宙船「ア○○○○ー」です

ヒント②　このゲームはユニバーサルのゲームです。

ヒント③　これは敵のUFOです。

ユニバーサルのえらい人ごめんなさい。

100点

埼玉県／藤井　実

●NEWビデオゲームスクリーンでもってゲームのスクリーンの写真を大きくはっきりさせてほしいです、ハイ。そしてもっとNEWゲーム、OLDゲームを問わずCMのページをふやしてほしい。　山形県／高橋義仁

●この雑誌で僕が楽しみにしているのが今月のゲームベスト10なのです。これでは、最近の上位三つは安定しているようなのですが、それ以下はいつも変動が激しいようです。このランキングはこれでまた楽しいのですがいまひとつ客観的でない気がします。

そこで、これとは別にもっと広い範囲から見たランキングものせて欲しいのです。この雑誌の読者はたぶんマニアが多いと思いますが、そうでない人がどんなゲームをよくやるのか、それと比較するのもおもしろいと思います。つまり、なるべく全国の大きなゲームセンターで、一定期間のそれぞれのゲームのプレイされたのべ回数を集計すれば、もっと権威のあるランキングになると思うのですが。(地方別ランキングとかも良いと思いますが)。ちょっと難しいと思いますがビデオゲームを唯一本格的に扱っている一般向けのAMライフにぜひやってほしいなア。

話は変わりますが、コナミではハイパーオリンピックの全国

鹿児島県　西　広晴

大会、ひいては日米決戦もやるそうですが、アメリカではハイパーはどのくらい人気があるのでしょうか。そこで海外のゲームの人気ランキングや新製品情報などの紹介などもやってほしいと思います。
　いろいろ勝手なことを書いてきましたが、友人にもどんどんこの雑誌を紹介するのでこれからもスタッフのみなさんがんばって下さい。埼玉県／梅基　毅

TOPICS

# 昔なつかしい時代のメモリー
# "ブリキとセルロイドのおもちゃ展"開催さる

主催　富士ゼロックス

東京・銀座のソニービル四階ゼロックス・ナレッジインで三月十七日まで、ブリキとセルロイドのおもちゃ展が開かれた。
　これは玩具収集家北原照久氏のコレクションの中から戦前昭和期、占領期の時代のおもちゃ達を展示したものである。
　今、ブリキのおもちゃは内外を問わずブームを呼んでいる。これには、一種の郷愁をも含んでいるが、現代という消費文明の時代の中でモノと我々との関係が疎遠になってきているという事実もあるようだ。
　ここに展示されていたものを大きく分けると3つに分けられるが、それぞれのおもちゃに、それぞれの時代背景があり考え深いものであった。
　特に占領期のおもちゃ（オキュパイド・ジャパン）というのは日本の子供達のためではなく、アメリカの子供達のためにつくったものが多いので日本製でありながら異国情緒がただようというようなおもしろいものだった。
　しかしこの時期はそのおもちゃ達が貴重な外貨を獲得してくれていたのである。
　そして全てのおもちゃ達を見ていると不思議に心がなごんでくるような気がしたが、それは今のおもちゃにはない、なにかをもっているからではないだろうか。

# AMライフ情報局

●ゲームについてあれこれ

①ポールポジションIIでアクセル全開で走っていると、突然エンジン音が高くなりスピードが四百km／s以上でる。そのままゴールインするとゴールイン後地平線のかなたで大爆発をおこす。ポールポジションIIにはターボがついているに違いない。

②ある日ポールポジションIを順番待ちしていた時のことであった。なんとプレイしているおっさんの車が消えた！　やっていたそのおっさんは一瞬あせったが他には異常がなくどんどん進んでいき。車がないので看板にはいっさいぶつからないのだ。そのうちゴールインしたがゴールのゲートもなくエミちゃんだけがチェッカーフラッグをふっていた。

③AMライフNo13にマッピーの攻略法で二十一面は先祖は出てこないといったが、それを信じて僕はずっと二十一面で遊んでいたが、ところがなんと約10分後に先祖がでてきたのである！あとからわかったことだが、ナムコの情報（NG）によると10分40秒後にでてくるんだそうである。

④ハイパーオリンピックの定規、機械の使用は、今やゲーム界では大きな問題となっているが、僕の意見では、しかたのないところもあると思う。ゲームファンとしては、ハイスコアへの魅力は大きなものなのだ。しかしモーターまででるとはね……。道具をいっさい使わないハイスコアまたは記録をとるのが一番だと思う。

⑤粗雑なゲームのレバーには、いつも泣かされる。ソフトを作った会社のレバーならいいが、一昔前のゲーム機に基板だけ変えていられると非常に困る。ゼビウスは特に過激なゲームなので、良いのでないと、斜めに動かない。この前はペンゴをやったら動かなくなってしまってあっさりやられた。僕の友人などは、ゼビウスをやっている最中に悪い機械で指にケガをしたり、はたまた電気を感じたりするのまであった。良いゲーム機を見抜くのも大変である。

神奈川県／石井秀範

埼玉県／[illegible]

# 覚せい剤事件って？

■質問■

私は高校二年の男子です。覚せい剤の事件が新聞によく出ていますが、これまでに扱った覚せい剤事件で印象に残った事件があれば、お聞かせ下さい。

■解答■

1.覚せい剤の取締りは覚せい剤取締法によって行なわれています。この法律は法定の資格を有さない者が覚せい剤を所持したり、譲渡、譲り受け、使用することを禁止しています。

この法律で覚せい剤とはフェニルアミノプロパン、フェニルメチルアミノプロパン及び各その塩類をいいます。覚せい剤を所持又は使用した者は十年以下の懲役、譲渡、譲り受けをした者は七年以下の懲役に処せられることになります。

2.私の覚せい剤事件の弁護は数多くありますが、覚せい剤事件の被疑者の経験的な傾向としては犯罪事実を否認する人が多いということです。当然、否認をすることは被疑者の権利ではありますが、被疑者の尿よりフェニルアミノプロパンが検出されているにもかかわらず、その使用を否認するということです。ある被疑者は歯医者に通っていたので、痛み止めの薬の中に入っていたもので自分は覚せい剤を使用した覚えはないという弁解の例もありました。捜査官はそのために被疑者の通っていた歯医者に出向いて裏付けを取ることになります。しかし、痛み止めの薬にはフェニルアミノプロパンは入っていないのです。

また、このような例もありました。被疑者より採取した尿は、一端警察署に保管され、一定の日に担当捜査官が鑑定のため科学捜査研究所に持ち込むわけですが、ある被疑者は自分は使用した覚えがないのであるから保管中に担当官によって混入されたものであるという弁解です。

証拠として腕の注射痕の写真が提出されましたが、被告人は法廷で、この写真は夏の蚊にさされたための痕である弁解しました。

この種の事件の人達は弁護人にとって、彼らの弁解をある意味での疑いを持って聞かなければならない人達であり、その面が他の事件に比べて明確な特色となっています。

この種の事件の人々の性格は意思が弱いという共通性を持っているようです。

3.そのような意味では私が弁護をして、公判手続が残り判決言い渡し日を待つばかりとなっていた被告人が、再度警察に覚せい剤使用の疑いで逮捕された例があります。二度めの事件では他の弁護人がつかれましたがその弁護人より私に一度めの事件内容につき問い合せがありました。

そして、聞くところによると、本人の意思に反して私である弁護人が自白を強要したなどと語っていることを聞かされ、この種の事件の弁護の難しさを思い知らされたことがあります。

覚せい剤というものはその使用者を無気力にし、人を裏切ることも平気にするなど性格を一変させてしまう恐しい薬のようです。

# FROM◆EDITORS
# 読者のみなしゃまへ おねげーしますだよ

スタッフ一同

## はがき

がとじこみになっています。それぞれに、いろーんなことを書いて送ってね！

**1プレゼント**
第1希望をとじこみのものに書き、他にほしいものはふつうのはがきに書いてもOKだよ。応募者が多すぎて、抽選するほうも大変だけど、はがきの多いのはうれしいね。

**2らくがき＆いいたい放題**
ウラがまっ白なとじこみはがきは、イラストやファンレター、スタッフへの激励などにジャンジャン使ってね。イラストは情報ランドにどんどん載っけちゃうんだから。

**3アンケート**
編集部に届いたアンケートはがきの中から、無作為に100人を選んで集計し、100人アンケートとして発表。なかなか参考になると、メーカーにも喜ばれとります。ハイ。

**4定期購読**
〃本屋さんを見たけど、本誌が見当らなかった〃とか〃買いそびれてしまう〃なんて読者には定期購読をおススメ。6ヵ月と1年の2種類があるから、おこづかいの予算内で申込んでね。

## おたより

おくれのコーナーへ、ビシバシッと熱い熱いメッセージをおくれませ。

このコーナーは、ごっちゃんこのコーナー。今月のギャグ／ドジ話／ハラタチ話／文通したいよお／売ります買います／譲ります……となんでもけっこう。よりジュージツしたページにしたいんですねん。どーか、どくしゃのみなしゃま、おたよりおくれっ！

## 宛先 はまちがいのないよーにたのむよっ！

とじこみはがき以外での郵便物は、必ず、〒162東京都新宿区下宮北町15の924アミューズメントライフと書き、それぞれの係の宛先を記入して送ってよっ。なお、16号の応募やアンケートのはがきは、5月10日の消印のあるものまでを有効とします。そこんとこよろしく？！

## PRESENTS 読者プレゼント（第14号）当選者発表

●**ハイパーオリンピック電卓／コナミ**
秋田県・塩野卓司、栃木県・山田誠一・大田区・進藤進一、兵庫県・栗原啓一・広島県・高橋国男

●**パシシマーカ／ナムコ**
北海道・吉田俊一・青森県・佐々木正、千葉県・和田敬三、富山県・藤崎達也、岡山県・田辺誠司

●**リブル・ラブルポスター／ナムコ**
北海道・藤原 彰、山形県・古山啓一郎、静岡県・柳平弘行、兵庫県・平尾直人、岡山県・田辺誠司

〔敬称略〕

●**レッドゾーン／T&Eソフト**
群馬県・松尾準一、愛知県・間宮一郎、大阪府・辻本賢一・福岡県・金子達也

●**ジョーズ／トミー**
文京区・森田和雄、京都府・木村正次

●**プロフェッショナル／エポック社**
新潟県・小島史郎、高知県・田中昌男

●**独ソ電撃戦／エポック社**
埼玉県・山内和好、山口県・伊東倫明

愛知県／小林純一郎

埼玉県・山内和好、山口県・伊東倫明

●**決戦関ヶ原／エポック社**
岩手県・藤井健作、神奈川県・早川洋一郎

●**激突決闘ゲーム／学研**
山梨県・谷沢浩司、三重県・西川 稔、島根県・吉田正夫、長崎県・江口善一

●**ウノ／トミー**
北海道・北村 武、中央区・中川修三、徳島県・岡本俊一、宮崎県・永井司郎

●**ウエスタンキーホルダー／王様のアイディア**
福島県・佐藤和彦、石川県・清水 明、岐阜県・広岡健治、鳥取県・小林幸雄

●**デジロック／王様のアイディア**
富山県・坂本一貴、茨城県・太田伸朗、神奈川県・大塚 聡、大分県・後藤正行

●**メモホルダー**
北海道・古川文雄、宮城県・北原義郎、新宿区・杉本四郎、奈良県・広瀬吉男、鹿児島県・堀部弘一郎

# From Editors

## 編集後記

●とにかくこの冬は寒くって困ってしまった。顔面はヒゲで防寒はできているんだが、てっぺんのほうが寒風にさらされて寒いのなんの。帽子をかぶると、隠してるなんていわれるんで地肌マルダシでガマンしてるってわけなのダ。ところで、先日、パソコンゲームのクイズ番組を見てうれしく思ったね。オープニングでハイパーオリンピックが出てくるんだ。クイズといってもビデオゲームの素質がなければ勝てないっていうのもいいし、ゲームで勝敗を決めるのもおもしろい。とくにハイパーなんてのがいい。こうやってビデオゲームがどんどんとテレビ番組に登場するようになれば、アーケードゲームの認識が一般に高まっていうことなし。そのうちに、この番組にAMライフチームってんで出てみたいものだ。クイズの成績は別として、ゲームに関しての成績ならおまかせだと思うがね。とはいうものの、わがスタッフ、意外に気弱なのが揃ってる（ワタシを筆頭として）から出場の申込みなんてアクションは盛りあがらないと思うけどね。

タケムラ

●ようやく仕事も軌道に乗ってきたが、その忙しいことといったら目が回るほど、ビデオゲームの本を作っている会社だからゲームをやる機会が増えるだろうと思っていたがまったくその逆で、以前の方がゲームをやる時間は長かったように感じる今日この頃です。もっと自由にゲームがやりたいよ～！（ヒゲ編の注／新卒のマサヒロクン、まだまだ文章が固いのです。けど、この固さがまたいいんで……）

マサヒロ

●NAOエキスポがあったし、大阪取材と、今月はけっこう大忙し。寒い時期にカメラの道具を持って歩くってのはひと苦労なのレス。足が棒に、というより棒が足になってしまいそではありましたが、出張ってのは、近くても遠くてもいいもんレス。そろそろ暖かくなってきたから、もうちょっと出張が多くなっても、ボク文句いわないよ。ヘンシュウチョウさま、よろしくおねげーしますだ。

ヒロキ

●いま、パンチアウト（任天堂）に凝ってるんだよ。もう2、3回やればけっこう運動になるしね。憎たらしいのが、3人目に出て来る輪島みたいにカエル飛び攻撃してくるやつなんだよね。こいつにいつも倒されるんだよ。ときどきタイミングで、カウンターパンチがきまって倒すこともあるんだけどKOまでいかなくてね。まあ仕事の虫のボクとしては、ストレス解消にもってこい！　なんちゃってね。

カズオ

●えーっ、次からでいいから、オレもこのいいたい放題のコーナーに出してくれぇ。そろそろ出たくなったのだよね。

ハヤト

●毎日まいにちレイアウトに追われて、もう大変。深夜まで会社にいるってのは、オンナにとってはつら～いことなのですよ！ ヘンチューチョー！もう少し早く原稿をちょーだい！

ハルヨ

●ワタシのイラストどうですか？　久美チャンは今日もガンバっているのです。今日、オヤシラズを歯医者さんで抜きました。あれはとにかく痛くってたまらないのです、ガマンするより抜いたほうがいいみたい。みなさんも、できるだけ早目にオヤシラズは抜いてしまいましょうね。

クミ

# Next

## 次号予告

# AMライフ、おつぎは4月末日発売！

NEWゲームスクリーン■ゲーム大好き人間総登場／ちまたのプレイヤー■ゲームランドルポ／野中美木子＆うなやまのりえ■おれっちの攻略法■おもしろ・いーもの大集合■ヒットゲームベスト10＆アンケート■パソコンゲームソフトご紹介■MSX用周辺機器はどこまで揃ってる？■只今人気のゲーム5種／アーケードゲームならではの楽しさ■おもしろ情報ランド／えいが、レコード、トピックスと盛りだくさんでお届けします

**AMライフは、全国書店及びマイコンショップ、ゲームセンターでお買求めください。**


AM LIFE NO.16 通巻第15号

定価　550円

発行　昭和59年5月1日

編集人／発行人　竹村 潤

発行所　株式会社 アミューズメントライフ
〒162 東京都新宿区下宮比町15-924 ☎03-267-3235(代)

発売所　株式会社 東京経済
〒162 東京都新宿区下宮比町15 ☎03-267-7651(代)

製版所　株式会社 技研プリント

アートディレクション／川上晴代

アミューズメントライフ 昭和59年5月1日発行（通巻15号） 編集人 発行人 竹村 潤 発行／アミューズメントライフ 〒162 東京都新宿区下宮比町15-1 電話03（267）3235（代表）



8015—5276 定価550円